Número 78 Fundada en 1974

VERANO/OTOÑO DE 1998

http://cineultramundo.blogspot.com

EL WENDIGO

300 PTS
36 PÁGINAS

CON SUPLEMENTO
450 PTS
56 PÁGINAS

Articulos: Silver Surfer, Weird Romance, König, Conan,etc.

Entrevista: Paul Smith

Suplemento: La historieta Asturiana (Una historia de F. R. Arbesú)

Adelanto: XXII Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias

EL WENDIGO

¡Atención!

Cambiamos por fuera.
Pero seguimos siendo los mismos
y pensando y opinando lo mismo.
Compruébalo.

"Impecable maquetación, entretenidísimos artículos y una imagen vanguardista es lo que, entre tantas exquisiteces, nos ofrecen estos astures con la nueva imagen de El Wendigo. Muchas páginas y un lavado de cara que ya tocaba" Fanzinerama. La Comictiva, nº 13 (1998)

Suscripciones

- ☐ 1 año — *1800 pts* **4 números** + **Regalo** *Discovering América*
- ☐ 2 años — *3600 pts* **8 números** + **Regalo** *Hombre Grande*
- ☐ 3 años — *5400 pts* **12 números** + **Regalo** *Discovering América & Hombre Grande*

Números atrasados

Disponemos de números atrasados desde el 10 hasta el 77. Indica cuáles son los que deseas y te los enviaremos: .....

- Simples — *350 pts* .....
- Extras — *de 500 a 800 pts* .....

Extras

Dobles

- ☐ nº 27-28 — *500 pts*
- ☐ nº 35-36 — *500 pts*

¡Completa tu colección!

Especiales

- ☐ Sureño — *800 pts* *Faustino R. Arbesú e Isaac del Rivero Jr.*
- ☐ Los Omnipotentes — *800 pts* *Faustino R. Arbesú e Isaac del Rivero Jr.* *(Wendigo nº 31-32)*

Colección Premios Haxtur

- ☐ #1 Discovering América — *500 pts* *David Mazzuchelli* *(Wendigo nº 61- 62)*
- ☐ #2 Hombre Grande — *800 pts* *David Mazzuchelli* *(Wendigo nº 65- 66)*
- ☐ #3 Bryan & Co. — *700 pts* *Bryan Talbot* *(Wendigo nº 74-75)*

Datos personales

Nombre _____

Domicilio _____

Población _____ C.P. _____ Firma

Provincia _____ Fecha _____

No es necesario que recortes este número de El Wendigo. Basta con que nos mandes una fotocopia de esta hoja, indicándonos tu pedido. Gracias por todo.

Pedidos y correspondencia: Apartado de Correos 461. Gijón.
Se admiten colaboraciones.
Pago mediante talón bancario a ***Faustino Rodríguez Arbesú*** *o directamente a la cuenta C716.271 Banesto (Urbana. Paseo Begoña. c/ carretera de la Costa, nº 52 Gijón).*

http://cineultramundo.blogspot.com

El WENDIGO: G.A.I.R.N.I. Director: Faustino Rodriguez Arbesú.
Redactores: Ramón Fermín Pérez, Jose Mª Flores y Florentino Flórez Fernández.
Jefa de prensa y relaciones públicas: Sofía Carlota Rodríguez.
Comunicación:Eulalia Eguren. Imprime: Gráficas Careaga

Diseño:
Eva Barceló y F. Flórez

SUMARIO

4 EL TEBEO MÁS LOCA
Florentino Flórez

7 EL JOVEN CONAN
Ramón F. Pérez

11 NOTAS A LA EDICIÓN ESPAÑOLA DE CONAN EL BÁRBARO
Jose Mª Flores

11 PAUL SMITH
(entrevista)

14 WEIRD ROMANCE
F. R. Arbesú y F. Flórez

16 HEMOS LEÍDO
El Wendigo

FASCÍCULO III
LA HISTORIETA ASTURIANA
Faustino Rodríguez Arbesú
(41-60)

19 ROMPIENDO EL EJE
Florentino Flórez

25 LA CIUDAD DE PLOMO
Javier Tubert

28 SILVER SURFER: EL HÉROE QUE HACE SURF
Jose Mª Flores

33 XXII SALÓN INTERNACIONAL DEL COMIC DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS

CON SUBVENCIÓN DEL ILTRE. AYUNTAMIENTO DE GIJÓN

PORTADA: EVA BARCELÓ Y F. FLÓREZ
LOS SELLOS INCLUIDOS EN LA PORTADA SON DE RALF KÖNIG
HAN SIDO REPRODUCIDOS DE SU LIBRO
DEUTSCHE TUNTENPOST, EDITADO POR JANSSEN
© RALF KÖNIG

EDITORIAL

El año pasado, con la desaparición de la EDITORIAL ZINCO, habíamos augurado un mal año para los habituales lectores de comics o tebeos, incluso insinuábamos que sería posible que para la edición de los PREMIOS HAXTUR que se nos viene encima (10 de Octubre de 1998) íbamos a tener dificultades para reunir los cuatro finalistas habituales en cada modalidad, con la suficiente categoría como para merecerlo. Hemos de confesar que nos equivocamos. Es verdad que hasta hace apenas 2 ó 3 meses la cosa estaba "chunga" pero, poco a poco, se han ido incorporando nuevos productos de calidad y al final nos hemos visto en la necesidad de dejar algunos en la cuneta. Han quedado fuera algunos trabajos, no todos, de la pareja de autores que están en la cresta de la popularidad del actual momento comiquero mundial, de popularidad y de calidad, todo hay que decirlo: ***Garth Ennis*** *y* ***Steve Dillon****. Con esto queda dicho todo.*

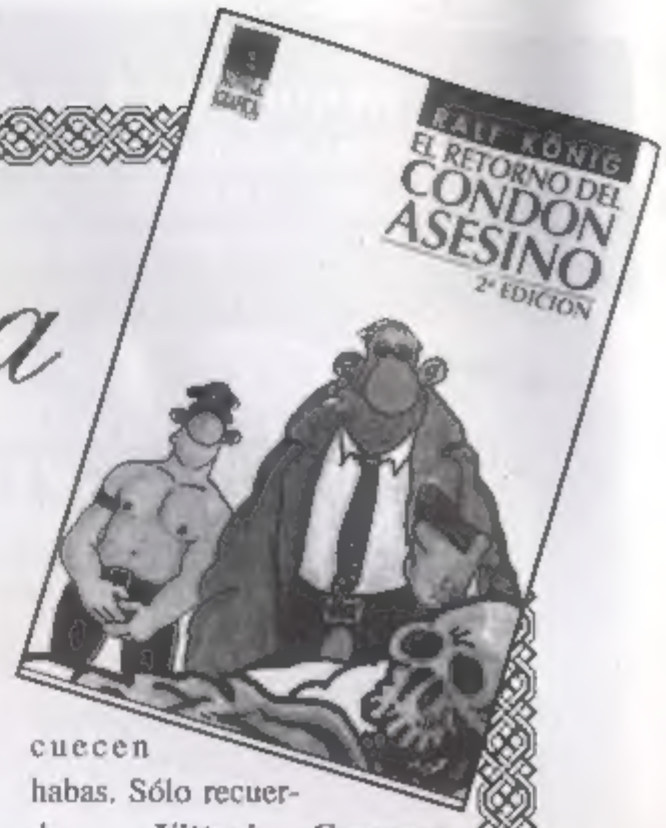
Hemos incorporado a la lista de finalistas a la magnífica serie francesa SAMBRE. No se ha editado este año y ello pudiera parecer extraño, pero en la pasada edición, que era cuando le hubiera correspondido optar a los premios, entendimos que había otro albun por editar y preferimos dejarlo hasta tener la obra finalizada. Parece ser que esto no es así y de no serlo, no sería justo que una obra de esta calidad no hubiera concurrido nunca a nuestros premios. No queremos cometer este error y aunque fuera de tiempo la hemos incorporado ahora. Esperamos sepan disculparnos.

FORUM, GLENAT, NORMA, LA CÚPULA,.... La casi totalidad de las editoriales de peso en nuestro país, estarán representadas con alguno de los trabajos que han editado. El año que viene habrá otros en la XV edición y además coincidirán con los XXV (25) años de existencia de EL WENDIGO. Si, han leído bien, 25 AÑOS DE EXISTENCIA de esta vuestra revista. QUE NO ES POCO. Deseamos cumplir otros 25... y que nos sigan leyendo.

EL WENDIGO

El tebeo más Loca

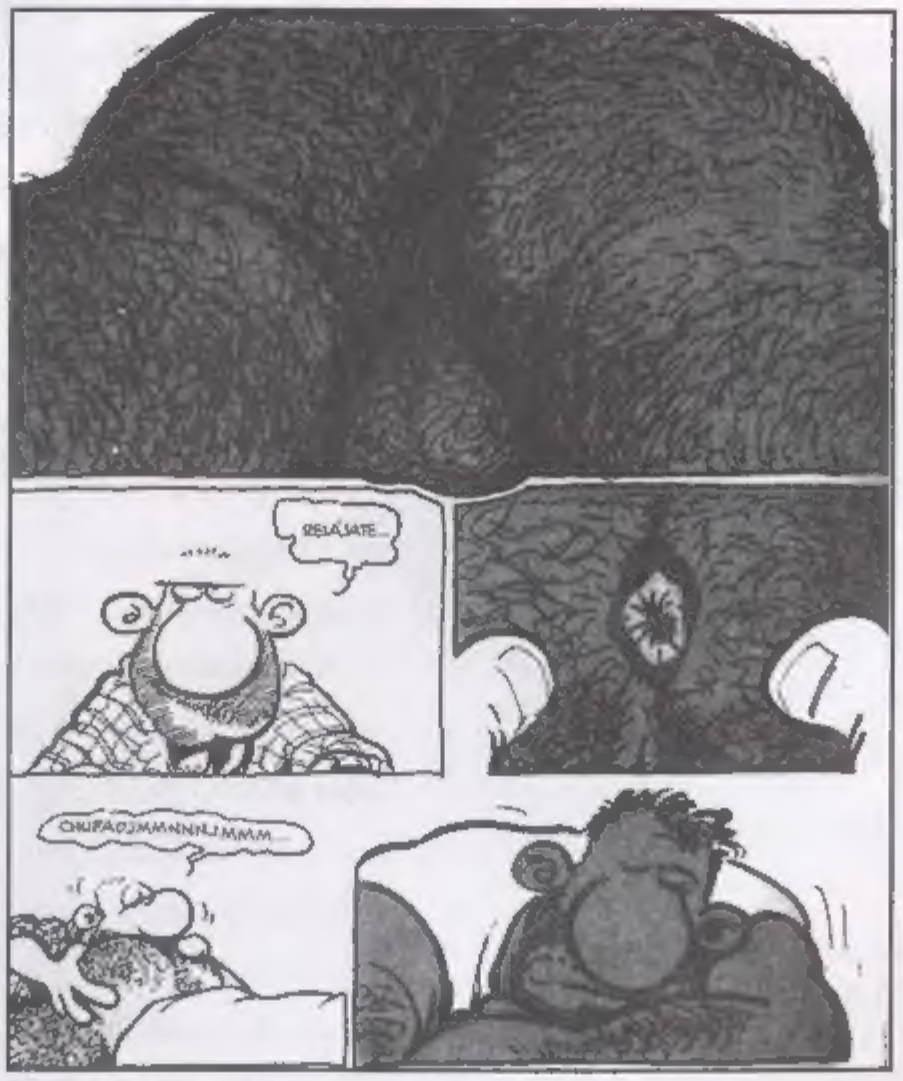
Hay tebeos buenos, malos y necesarios. Incluiría la obra de **König** *en este último capítulo. Se le podría aplicar eso de "alguien tenía que hacerlo". Lo primero, estas no son historietas para niños. Ni, por supuesto, para niñas. Si el autor no fuera homosexual, posiblemente más de una habría puesto el grito en el cielo por la visión tan horripilante que ofrece de las mujeres. Pero lo es y todo su trabajo gira en torno a esa condición.*



Sexo y heteros

Esto le ha perjudicado y beneficiado a partes iguales. Perjudicado por sus problemas con la censura en distintos países, empezando por el suyo propio, Alemania. Sus luchas contra la prohibición y persecución de su trabajo han sido convenientemente aireadas por sus editores.

Y así llegamos a las ventajas. Su militancia gay ha imposibilitado en la práctica cualquier crítica que pudiera hacérsele, so pena de ser acusado de reaccionario. ¿Quién osaría poner pegas a la historia de un detective homosexual que pierde un huevo en su denodada lucha contra un condón asesino? La subversión de valores sigue en alza en el mercado cultural y cualquier cosa que suponga reirse de las reglas genéricas da puntos. Más aún cuando sustituimos al duro macho detective habitual por un gay que presume, eso sí, de lo grande que tiene el aparato (y no me refiero a la pistola). Pero la parodia es un arte complicado. Y **König** a veces acierta y otras se equivoca.



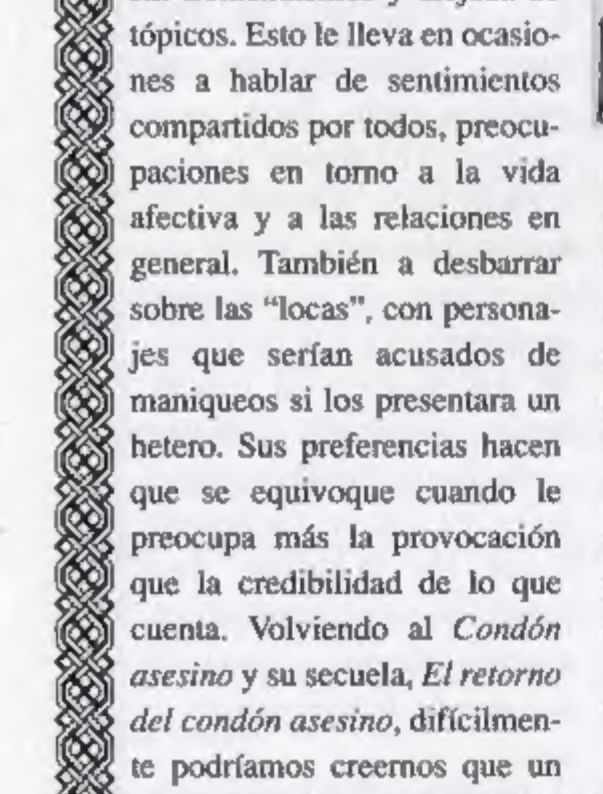
Sexo y sensibilidad

Aquí cabría incluir una reflexión de carácter más general sobre el espacio que el colectivo homosexual ocupa en nuestra sociedad.

Su marginación es tan evidente que casi es innecesario insistir en ello. Aún hoy, se les mira con recelo; si repasamos nuestro lenguaje, todo lo referente a los gays funciona con tintes peyorativos, despectivos (mariconadas y demás). Nuestro proverbial machismo todavía está muy vivo. Pero a ese desprecio social habría que añadirle un matiz, como es la sustitución del prejucio por la mixtificación. Lo que, en primer término, demostrarían los tebeos de **König** es que esa sensibilidad que algunos les atribuyen, empieza, como en muchos hombres, en la punta de la polla. Y que en todas partes cuecen habas. Sólo recuerdo a **Vittorio Gassman** denunciar su hegemonía en los ámbitos de la cultura. La normalidad no se consigue, creo yo, atribuyendo virtudes imaginarias, sino recurriendo a lo real. Habría, por tanto, que reclamar el derecho a criticar ciertas películas de **Passolini**, no porque sean *mariconadas* (está claro), no en cuanto a la condición de su autor, sino por su falta de calidad cinematográfica. Y ciertas actuaciones en el terreno de la administración cultural, donde su comportamiento como mafia (el Opus Gay) hace tiempo que es evidente. El que suponga que estoy desde estas líneas reclamando una cruzada anti-gay se equivocaría tanto como si pensara que estoy de acuerdo con **Hitler**, si denuncio los abusos contra los palestinos. Creo que la comparación es lo bastante clara. Critico lo que la supuesta sensibilidad gay tiene de autocomplaciente, reduccionista y excluyente en el dominio cultural. Quede aquí apuntado.

Sexo y credibilidad

Agradezco, por tanto, la voluntad de **König** de acercarnos a una minoría que ha sido insultada y mitificada a partes iguales. Y de hacerlo con realismo y humor. Descripción sin tremendismos y alejada de tópicos. Esto le lleva en ocasiones a hablar de sentimientos compartidos por todos, preocupaciones en torno a la vida afectiva y a las relaciones en general. También a desbarrar sobre las "locas", con personajes que serían acusados de maniqueos si los presentara un hetero. Sus preferencias hacen que se equivoque cuando le preocupa más la provocación que la credibilidad de lo que cuenta. Volviendo al *Condón asesino* y su secuela, *El retorno del condón asesino*, difícilmente podríamos creernos que un policía, honrado padre de familia, descubre su homosexualidad oculta porque un tipo le mea en la boca en la trastienda de un bar. O, en su versión de *Lisístrata*, cuando tras la huelga de sexo a que les someten sus mujeres, todos los griegos se vuelven homosexuales. Por no mencionar todas las veces que nos repite el argumento de **Freud**, según el cual nuestros conflictos se derivan de no aceptar nuestra innata bisexualidad. O su insistencia en que los gays se lo pasan mejor. No discuto si es cierto o no, pero tampoco puedo evitar una sensación de estar más ante un folleto de propaganda que ante un relato de ficción.



Sexo y mujeres

Creo que los dos puntos más flacos, más indefendibles, del trabajo de este autor son su tratamiento de las mujeres y su obsesión con el sexo.

En cuanto a lo primero, parece que **König** odia la competencia. Y esta es, claro, el sexo femenino. Todas las féminas son presentadas sistemáticamente como unas taradas que no saben satisfacer a sus hombres, unas histéricas preocupadas únicamente por tener hijos como conejas, etc. La verdad es que tienen poca presencia en su trabajo, pero cuando entran en escena siempre son presentadas de forma negativa. Como excepción podríamos mencionar a *Lisístrata*, que parece algo más inteligente que el resto. Pero ello se debe, por supuesto, a que es lesbiana. En fin, una visión maniquea que, como ya he dicho, sería intolerable si viniera de un hetero. Pero como no es el caso...

En cuanto a su obsesión por el sexo, un tema recurrente en todos sus álbumes, es quizás lo que más le hace perder los papeles como narrador. También lo que puede llegar a ser más fascinante de su trabajo. Me explico.

Sexo y risas

Creo que **König** tiene dos grandes bazas a su favor. Un innegable sentido del vodevil, especialmente presente en esas situaciones en que la condición homosexual de sus protagonistas da lugar a jugosos malentendidos. Y su sinceridad a la hora de transmitirnos sentimientos, especialmente las pasiones de sus héroes. Creo que *Huevos de toro* es el álbum donde mejor se expresan estas cualidades. La historia nos cuenta el enamoramiento de uno de sus personajes habituales, *Paul*, de un obrero andaluz, *Ramón*. Además, se complica todo con varias acciones en paralelo, con consecuencias en ocasiones tronchantes. El caso es que Ramón se va a casar con una andaluza fea y, como él mismo dice "Yo no monto con hombres". Su *seducción* (por decirlo de alguna manera, pues la sutilidad no es el fuerte de König) se nos presenta con tal gracia y verosimilitud que, cuando llegamos a las planchas donde se nos muestra un gigantesco plano detalle del ojo del culo de Ramón, segundos antes de que Paul se lo lama, casi compartimos su fascinación. Esto, sin duda, tiene mérito.

Parecidos niveles de complicidad narrativa consigue en *La noche más loca*, donde asistimos al cambio de costumbres que el S.I.D.A. provoca en la comunidad gay, presentado sin sensiblerías y con un tono agridulce realmente valorable. O en su descarada autobiografía, *Con la mano izquierda*, creada, en palabras de **König**, para contestar de una vez a todas esas estúpidas preguntas que le hacen en las entrevistas.

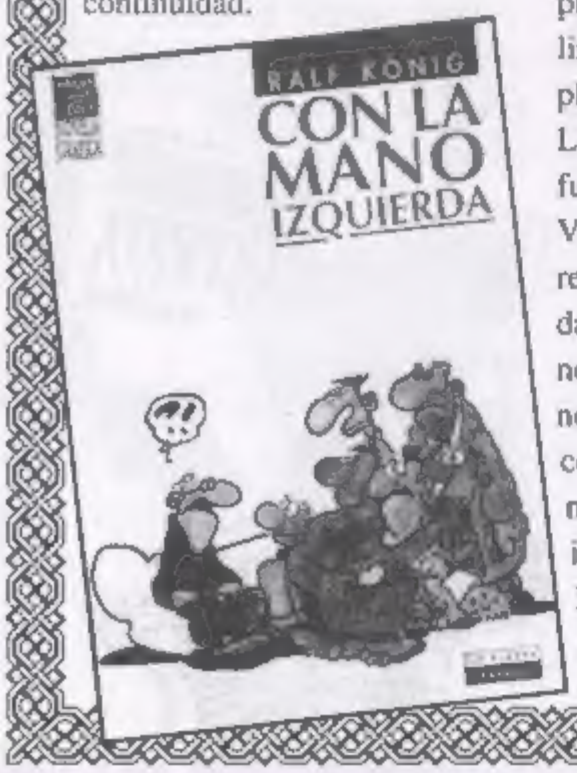
Pero cuando revisamos el resto de su trabajo, las conclusiones no son tan satisfactorias.

Sexo y repetición

La impresión es que **König** siempre cuenta la misma historia. Esto no es en sí un defecto. Muchos autores lo hacen: girar en torno a sus obsesiones. Pero hay maneras. Algunos consiguen transmitirnos emociones y otros no. En el caso de este creador alemán su repetitivo paseo por las necesidades sexuales de sus congéneres provoca muchos más bostezos que risas. Y eso es imperdonable en un cómico.

No digo que no sea divertido de buenas a primeras. Pero releer su trabajo nos enfrenta a un conjunto de planchas muy poco creibles, de las que uno acaba desenganchándose porque todo empieza a sonar a lo mismo.

Lisístrata es un buen ejemplo de lo que digo. Pasada la idea inicial, que puede tener su gracia, luego todo es un reiteración de las mismas situaciones. Lo mismo en *El condón asesino* y su secuela. Sí, el detective es homosexual, pero se necesita algo más que una inversión de las reglas del género para construir una historia. Posiblemente *Beach Boys* nos muestra el **König** más autocomplaciente, el que abandona toda estructura y se desentiende del ritmo o la credibilidad del argumento, para encadenar una serie de gags, más o menos simpáticos, sin mayor hilazón o continuidad.



Sexo y narizotas

En cuanto al estilo, **König** es tan simple como sería de esperar en un autor humorístico. Enlaza con toda esa tradición de dibujantes que apenas necesitan cuatro rasgos para transmitirnos los sentimientos de sus personajes. El tiene a sus *narizotas* y mucho texto. Parece fiarse más de sus capacidades literarias que visuales, algo que, por otro lado, también es normal en este tipo de tebeos. Por eso, cuando el argumento falla, el dibujo puede hacer muy poco para levantarlo o para disimular las carencias de la historia.

Como excepción a esa simplicidad del lenguaje visual utilizado, quisiera mencionar sus planos secuencia y sus zooms. Los primeros, en ocasiones, le funcionan perfectamente. Vuelvo a *Huevos de toro* para recordar la escena de la llamada de teléfono. Ahí, el mantener el plano le sirve para que notemos los cambios que la conversación produce en el miembro de Paul y tiene una indudable gracia. Cuando luego lo usa para plantear escenas de marcado carácter teatral, como la del parque, nos resulta decepcionante.

En cuanto a los zooms, suelen acompañar a secuencias muy visuales, como intercambios de miradas o planos subjetivos de los objetos de deseo de los protagonistas. En general, dados los precarios elementos de lenguaje con los que **König** trabaja, estas pequeñas intervenciones son gratas sorpresas en sus álbumes. Además, coincide que sus mayores esfuerzos en el terreno visual acompañan los momentos más convincentes de sus historias.

Sexo y conclusiones

Es habitual que las habilidades se tornen debilidades. La capacidad de **König** para el gag y el malentendido cómico hace que se confíe. Sus relatos pierden estructura y el ritmo se resiente. Dado que tiene una gracia innegable, sus álbumes se nos presentan como un conjunto de afortunados gags, que uno recuerda con diversión, entre un relato, una estructura general, habitualmente muy estirada o no demasiado pensada. Cuando sentimos que tiene algo más que una idea de partida, que realmente analiza el desarrollo de sus historias, los resultados son excelentes. Pero esto no es lo habitual. Esa textura compacta yo se la atribuiría a *Huevos de toro* y a *La noche más loca*. Luego tiene esos otros trabajos más estirados, en ocasiones con gags desternillantes, pero en absoluto redondos, como *Con la mano izquierda* o *El Hombre deseado* o *Pretty Baby*. A bastante distancia colocaría *Lisístrata*, *Beach boys* o *El condón asesino* (premio del Saló del Comic de Barcelona) y su secuela. Aparte quedan sus historietas cortas, que se han ido publicando en *El Víbora*. En general, suelen ser divertidas, pero pecan, como es habitual, de reiteración. Siempre es *a-ver-si-me-puedo-follar-a-este-o-aquel*.

Irregularidades aparte, es de agradecer el esfuerzo de **König** por entrar en el día a día de los homosexuales, en sacarlos realmente del guetto, con sus grandezas y sus miserias, sin vergüenzas ni tremendismos. Y con mucho humor. Aunque a veces sus excesos de militancia le pierden. Diría que invierte demasiada energía en intentar catequizar a los pobres heteros, a ver si se convierten de una vez, olvidándose de lo que a él, como autor, debería preocuparle: su relato.

Confiemos en que mejore su rollo en el futuro porque, pegas aparte, lo considero un narrador con muchas posibilidades.

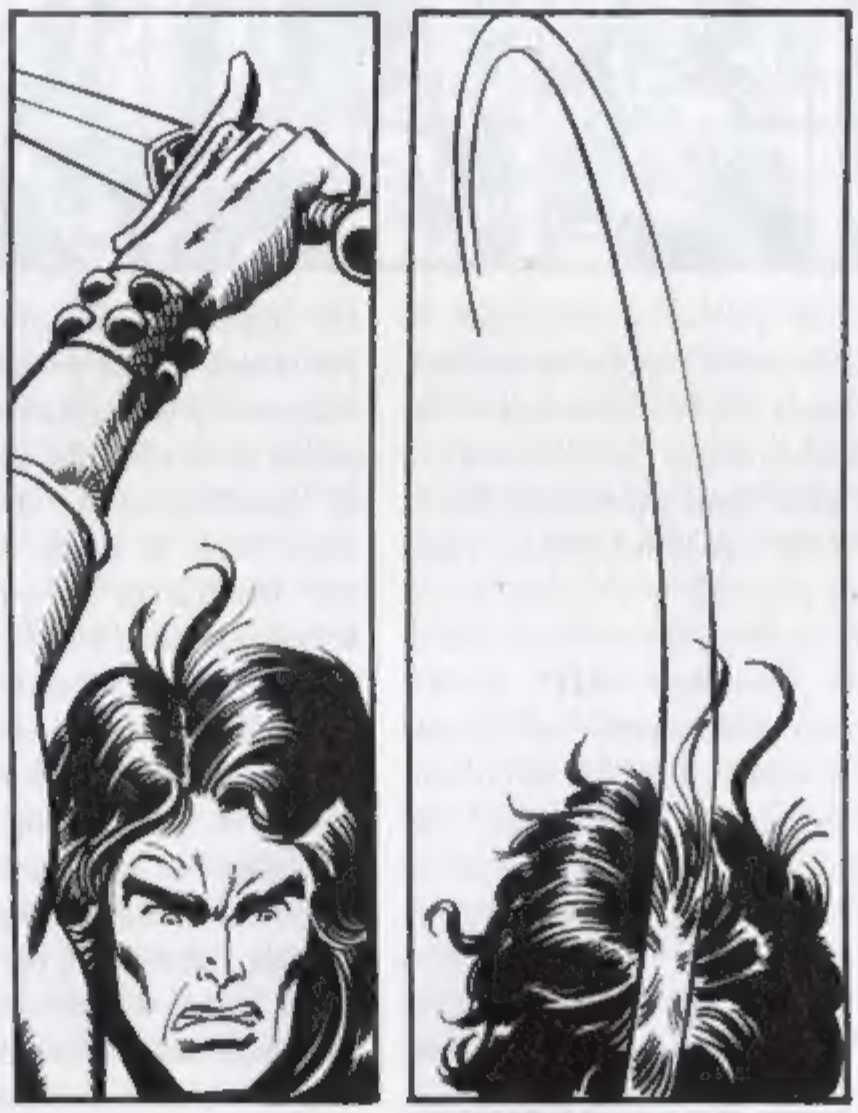
FLORENTINO FLÓREZ

el joven CONAN

A finales de 1970 nacía al cómic CONAN EL BARBARO, la fecha no es baladí pues estaba a punto de cumplirse una década del renacer de la industria del comic-boock y, quizás para celebrarlo, todas las editoriales de cierto peso parecía como si se hubiesen puesto de acuerdo para romper el monopolio de los super-héroes y diversificar su oferta.

En realidad no era nada excesivamente nuevo, en los años comprendidos entre el final de la Guerra y el inicio de los 60 los cómics habían estado ocupados por toda una pleyade de "tarzanes" -y tarzanas-, aventureros, viajeros interespaciales, exploradores y vaqueros, sin embargo los héroes disfrazados habían brillado por su ausencia. Pero ahora en los 70 esta nueva orientación parecía precisar cierta "ayuda exterior" y por tanto, en lugar de crear nuevos personajes se recurrió a los de la novela popular y de aventuras.

Las adaptaciones que la D.C Cómics realizó de héroes tan populares como Tarzan *o* The Shadow *ocupan un lugar muy especial en el corazoncito del aficionado pero, como siempre ocurría en aquellos años, fue la MARVEL quien se llevó el gato al agua, poniendo en el mercado -junto a otras muchas que pasaron sin pena ni gloria- dos series capaces de aunar altas dosis de calidad con un considerable éxito comercial. Una de ellas fue una original puesta al día del mito de* Drácula, *la otra se titulaba CONAN el BARBARO y se centraba en las andanzas de un rijoso y desconocido personaje nacido, según diría más adelante la publicidad, para pisar los enjoyados tronos de la tierra... aunque de momento habría de conformarse con ir tirando en el competitivo mundo del comic-book.*



POR POCO DINERO...POCO MENEO

La actual edición de FORUM se enriquece con unos artículos de **Roy Thomas** -padre literario de la criatura en el cómic- que, al contrario de lo usual en estos casos, tienen bastante enjundia. En el primero se nos cuenta el atrabiliario proceso que culminó con la compra de los derechos del personaje y la primera pregunta que cualquier persona sensata tiene que hacerse tras su lectura es ¿cual era el interés de la MARVEL en hacerse con el nombre de un personaje absolutamente desconocido, ínfimo representante de un género que por aquel entonces a nadie decía nada? Resulta comprensible el interés, aunque sólo sea nominal, por personajes como *Tarzan, Drácula* o *Sherlock Holmes*, son nombres que, por sí solos, tienen "tirada", que suenan incluso a los analfabetos y que lo mismo sirven para vender pastelitos que juegos de mesa, de *Conan* lo más que se podía decir es que alguien recordaba que en cierta ocasión se habían editado sus novelas con unas portadas muy atractivas de **Frank Frazetta**, a decir verdad, eso era lo único que parecía tener alguna relevancia: las portadas. Además a la Marvel lo mismo le habría dado *Conan* que cualquier otra cosa, sólo exigía tres requisitos: que el individuo en cuestión llevase poca ropa, manejase una espada muy grande y, sobre todo, resultase muy económica su adquisición. **Roy Thomas**, al que suponemos bien informado, nos cuenta que, al menos, el requisito final *Conan* lo ganó por varios cuerpos.

Pero la pregunta sigue en pie, una posible respuesta -además del "ambiente", favorable a las adaptaciones literarias- es que un personaje de estas características resultase tan novedoso por aquel entonces que nadie quisiese cargar con la responsabilidad de su creación,... aunque hoy día nos resulte difícil de comprender.

Una vez adquiridos los derechos sobre el personaje y a la hora de plasmarlo en el papel el viejo problema -de nuevo me remito a **Thomas**- resurge con toda acritud. Nadie daba un duro por el

éxito del invento y de la misma forma que se revolvió cielo y tierra para encontrar el personaje más barato se buscó con ahínco al dibujante menos caro; hubo uno que también ganó por varios cuerpos: **Barry Smith.**

La llegada del britano

Smith era un joven dibujante británico del que se podían decir muy pocas cosas, una es que tenía muchas influencias de **Kirby** y, como es habitual en estos casos, casi todas ellas eran malas, la otra es que trabajaba casi por el bocadillo. Sin embargo el primer número de *Conan* resultó, en cierta forma, una pequeña sorpresa, cierto que era decididamente feo -más aún que los anteriores trabajos de **Barry**- pero salvo algunas posturas de los personajes poco había en él que recordase a **Kirby**, de hecho su puesta en escena, de un minimalismo abrumador - quizás tuviese prisa al hacerlo-, era decididamente antikirbyana. Como **Thomas** nos cuenta, todo el mundo quedó encantado a la vista del tebeo y de inmediato empezaron a hacerse gestiones para encontrarle un sustituto... aunque hubiese que pagar un poco más.

Quizás porque la máquina editorial va despacio, quizás porque de momento no se encontró a nadie que no desbarajustase el presupuesto y muy probablemente porque todo el mundo estaba convencido de que *Conan* tendría una muerte súbita y prematura, **Barry Smith** siguió haciéndose cargo del personaje y la verdad es que su siguiente número "El cubil de los Hombres-bestias" resultó, como poco, mucho más agradable, quizás la llegada de un también novato entintador, **Sal Buscema**, tuviese algo que ver en ello. Aun así pocos podrían esperarse lo que llegaría el mes siguiente, "El crepúsculo del Dios Gris", una historia que, con todas sus imperfecciones, sorprendía por la melancólica belleza de sus imágenes y la originalidad de su puesta en escena, muy alejada de la grandilocuencia típica del comic-book. El guión, adaptado por **Thomas** de un relato de **Robert Howard**, resultaba atractivo pero era la visualización de **Smith** lo que colocaba este cómic un paso mas allá de lo habitual, frente a los textos de **Thomas** que nos hablan de ejércitos de miles de hombres, **Barry Smith** nos muestra a dos grupos de desarrapados -la posesión por uno de los contendientes de una humilde cota de mallas le convierte en un ser casi indestructible- que se machacan en un páramo inhóspito llevados por sus odios seculares, sin embargo como consecuencia de este hecho casi anodino un Dios morirá y con él un mundo.

A continuación vino "La Torre del Elefante" y quedó claro que el desconocido **Barry Smith** ya se había hecho con su club de fans, la historia fue nominada para los premios que anualmente concedía la "Comic-Book Academy" y está considerada como una de las mejores de este etapa inicial de *Conan*.

El siguiente número, por el contrario, fue una pequeña decepción pues resultaba mucho más tosco y primitivo de dibujo, **Thomas** nos da de nuevo la explicación y es que -aparte de la falta de "sintonía" con el entintador- dicha historia, aunque publicada en el nº 5, fue la tercera en dibujarse. Lo único destacable en ella -curioso más bien- son los frecuentes "homenajes" a **Steve Ditko** y, a nivel de guión, la aparición del mago Zukala y su hija, una de las pocas, poquísimas, mujeres que no trata de aprovecharse de la ingenuidad del joven *Conan*.

De irlandeses y cervezas

Un chiste irlandés -bastante incorrecto políticamente- dice: "¿cómo se sabe si un irlandés es mariquita?... cuando prefiere las chicas a las cervezas"; bien, en estos momentos no hay la menor duda sobre la virilidad de nuestro héroe, pero eso pronto lo arreglará Jenna en "Alas diabólicas sobre Shadizar". Si hay un rasgo que argumentalmente distingue esta primera etapa de *Conan* es la misoginia más extrema, todas las mujeres que se cruzan en la vida del bárbaro quieren aprovecharse de él y algunas de formas harto desagradables, pero incluso así la historia de *Jenna* es tan bruta que, en su momento, a muchos nos pasó desapercibida... pero no adelantemos acontecimientos.

Conan llega a "Shadizar la perversa" -el nombre es bastante explicativo- y como tiene dinero, cosa rara en él, entra en un bar a gastarlo de la única manera que sabe, allí se encuentra con Jenna, que "trabaja allí", y ambos salen a hacer un recorrido turístico por la ciudad, el idilio se frustra cuando la muchacha es raptada por una extraña secta adoradora de un dios nocturno al que nadie ha visto jamás... sólo sus víctimas. *Conan*, por supuesto, la rescata y da buena cuenta del peludo dios -que resulta ser un murciélago gigantesco-, *Jenna* en agradecimiento se dispone a explicarle a nuestro héroe los misterios de la vida pero éste se duerme a media clase y cuando despierta se encuentra anormalmente aligerado de peso. Curiosamente *Conan* no se lo

QUIEN TIENE UN AMIGO...

toma nada a mal, incluso parece contento de descubrir que el dinero no sólo sirve para comprar cervezas y, en la última viñeta, promete volver a Shadizar una vez rehecha su maltrecha economía. No deja de ser una historia picaresca, quizás algo subida de tono para lo que daba de si el *Comics Code* en aquel entonces -hoy es de parvulario-, pero nada hacía prever su desenlace unos cuantos números más adelante.

La siguiente historia -"El acechante oculto"- es curiosa porque, aunque adaptada de un cuento de **Howard**, lo que recuerda en realidad es un relato de **Agatha Crhistie** de esos en los que hay un muerto, se reúne a todos los sospechosos en el cuarto de estar -en este caso un museo decididamente bizarro- y a fuerza de tirarles de la lengua aparece el culpable, claro que en este caso el culpable no es el mayordomo sino un inesperado visitante de rebuscado peinado. **Smith**, aunque aún verde en ciertos aspectos, sigue mostrandos su inusual habilidad para construir mundos extraños y sugerentes, a destacar que las primeras y últimas paginas de la historia no están entintadas por **Buscema,** sino por **Adkins** quien a pesar de ser el mejor entintador de **Barry** en su última etapa aquí no parece especialmente inspirado. Argumentalmente volvemos a encontrarnos con una mujer tan bella como poco recomendable y, en la última pagina, vemos la imagen de un señor con cuernos del que se nos dice tétricamente que se trata de *Thoth-Amon*, la cosa no parece tener mayor importancia -en los tebeos de la MARVEL sale mucha gente rara- pero con el correr del tiempo, y ya en la etapa de **John Buscema**, éste se convertirá en algo así como el malo oficial de la serie.

Tras la pequeña controversia en el museo *Conan* tiene que salir por pies de Numalia y, tras desembarazarse de sus seguidores, llega a una ruinosa ciudad que, como toda ciudad abandonada que se precie, esconde un tesoro, en ella también encontrará Conan a un viejo "amigo"... al que ha estado a punto de cortar el gaznate muchos años atrás en su "bautismo de fuego" y que ahora capitanea a sus perseguidores. Tras los sablazos habituales unen sus fuerzas para saquear el semiderruido templo de la urbe donde encuentran -no podía ser menos, los lectores pagamos para algo más de lo que buscan y han de enfrentarse a "Los Guardianes de la Cripta". La historia es bastante predecible y los entintadores no hacen demasiado honor al lápiz de **Smith** pero resulta interesante porque remacha lo que puede ser el leit-motif argumental de esta primera etapa de *Conan*: la nobleza de la amistad viril entre camaradas de armas frente a la doblez femenina. En las ultimas páginas reaparece *Jenna* -que ahora ya no "trabaja" en un bar, sino que tiene uno gracias al dinero de cierto bárbaro- y el círculo comienza a cerrarse. **Thomas** que en sus artículos nos cuenta muchas cosas curiosas, por ejemplo como "compatibilizaron" la profesión de Jenna con el *Comic-Code*, no nos aclara si en esta época había reñido con su novia, estaba en trámites de divorcio o, simplemente, había tenido una experiencia como la de Conan -él también era de pueblo- en algún "bar" de N.Y.

LA MÁS LETAL DE LA ESPECIE

De nuevo en compañía de Jenna y de nuevo huyendo, *Conan* ira a parar al "Jardín del Miedo"; allí encontrará al último superviviente de una raza extinta hace siglos, un hombre alado de piel azulada y pésimas intenciones. Es curioso como, siendo en la mayoría de los casos el grafismo de **Smith** lo que proporciona su sello personal e inconfundible a este *Conan* primerizo, lo que le sitúa por encima del nivel medio habitual de la época, en este caso son los textos de **Thomas** los que confieren un carácter especial a este historia, llevándola más allá del consabido "héroe forzudo mata a monstruo libidinoso", en este sentido los textos que acompañan a la muerte del ser alado -y que prefiguran el monólogo final del replicante en *Blade Runner*- cambian por completo el sentido de la historia; lo importante no es la victoria de *Conan* sino la desaparición del último representante de una raza que otrora dominó el mundo y que ahora muere a manos no de un héroe mítico, sino de un macarrilla de tres al cuarto ayudado por una ramera en paro.

Conan vuelve a la civilización y allí se encuentra con su viejo amigo, aquel que ya por dos ocasiones quiso hacer picadillo con él, ahora ha cambiado de bando y, en contubernio con un orondo sacerdote, se dedica a aligerar a los ricos de sus propiedades, con él va un mozalbete llamado Igon que pronto hace buenas migas con Jenna, demasiado buenas diría yo... pero Conan está demasiado ocupado con su reecontrado amigo y sus correrías nocturnas para prestar atención a estas minucias. "Cuidado con la ira de Anu" es en realidad el prólogo de la historia más larga de *Conan* hasta ese momento -"Villanos en la Casa"- y lo más destacado de ella es la captura y ejecución del amigo de *Conan*, la materialización del Toro de Anu no pasa de ser un detalle colorista en una historia que, en lo esencial, podría pertenecer al genero negro.

Y llegamos a uno de los momentos cruciales en la vida del joven *Conan*, por un lado las dudas sobre su futuro comercial comienzan a disiparse y por otro su educación sentimental va a tener un final más bien traumático. A estas alturas de la historia todos sabemos que Jenna no tendría el menor empacho en vender a su hermana pequeña a un burdel de Shadizar y que su misión en la vida es desplumar una y otra vez

al ingenuo y tontorron bárbaro, pero también pensamos que ella, en el fondo, aprecia a *Conan* y que llegado el momento de la verdad no dudaría - bueno, quizás dudase un poco- en dar su vida por él. Craso error, el esquema habría funcionado si Jenna hubiese sido un hombre -ya se sabe que nada une mas que una buena pelea- pero es una mujer y las cosas van a ser muy distintas, de todas formas el final de esta "bonita amistad", Jenna vendiendo a Conan a sus verdugos por un montón de monedas para gastárselas con Igon, su nuevo rufián, es tan brutal que muchos no fuimos capaces de calibrarla en su momento como lo que es... uno de los hitos de la misoginia en el comic.

La continuación de la historia - Conan resolviendo a su peculiar manera problemas de alta política-, aunque muy atractiva gráficamente, sobre todo en la parte que se desarrolla en el palacio del "Sacerdote Rojo", no deja de tener una importancia secundaria frente a lo que se nos ha contado anteriormente.

Hasta aquí llega el primer año de *Conan* -12 números- y también los episodios editados por FORUM hasta ahora, así que no es mal momento para dejar nuestro artículo, no sin antes hacer algunas consideraciones generales.

Tiempo de prodigios

Los primeros 70 fueron una época optimista para la industria del comic-book, uno de cuyos rasgos distintivos fue la abundante llegada de gente muy joven al medio -recordemos que la "revolución de los 60" fue capitaneada por autores que ya trabajaban en el cómic antes de la II G.M-, esta juventud afectaba tanto a guionistas como a dibujantes, pero mientras los primeros se integraron sin mayores dificultades en el medio, la de los segundos - **Kaluta**, **Wrightson**, el propio **Smith**- fue con demasiada frecuencia una experiencia breve y traumática.

No conviene perder de vista que el comic-book es ante todo, y en aquellos años mucho más, una industria y que por tanto tiene unos condicionantes muy grandes en cuanto a plazos de entrega, producción mínima, etc. Estos recién llegados tenían una concepción eminentemente artesanal del medio que pronto chocó frontalmente con la realidad y, en muchos casos, les llevó a abominar del cómic. Sin embargo su aportación fue con frecuencia fundamental para el posterior desarrollo del medio.

¿Qué era lo que aportaba el joven **Smith**?, indudablemente Barry Smith, cuando fue llamado para realizar *Conan*, no era un buen dibujante, ni tan siquiera se puede decir -salvo que le ciegue a uno la pasión- que tenía un nivel medio aceptable y aunque mejoró con notable rapidez seguirá teniendo durante mucho tiempo notorios errores de anatomía y perspectiva. Sin embargo muy pronto se hizo patente que tenía algo, una forma de hacer las cosas distinta y personal, que le alejaba del montón.

En primer lugar Barry era un buen narrador, podía tener una concepción "artística" del dibujo, pero esto no era nunca un lastre para la narración; las "florituras" estaban siempre al servicio de lo que se cuenta y aunque pronto se ve que **Smith** pretende realizar una obra "bella", ésta no es nunca gratuita. Su planificación, además de efectiva, es original; lo habitual en aquel momento era dividir la página en tres tiras de viñetas de similar altura, Barry en muchos casos lo que hace es dividirla por la mitad reduciendo estas "tiras" a dos, esto da mayor libertad a su dibujo al permitirle dibujar viñetas mayores y, sin embargo, mantener el vigor narrativo, véase por ejemplo la página en la que *Conan* da muerte a *Igon* en el último número comentado. Otra especialidad de **Smith**, posiblemente sea el dibujante que más las utiliza por aquellos años, son las sucesiones de viñetas con un mismo fondo por las que evolu-

NOTAS

Aunque supongo al personal al tanto de estas cuestiones no está de más recordar que *Conan* fue creado como personaje literario -y no como "tira cómica", disparate que no es raro leer en muchos lugares- por **Robert E. Howard** en los años 30, la vida de Howard fue breve -se suicidó a los 36 años- y por tanto su obra también lo fue, ésta, además, si bien llegó a permitirle vivir de ella, jamás le convirtió en un autor famoso ni admirado... salvo por sus amigos. En los años 70, cuando MARVEL decide lanzar un personaje de "fantasía heroica" se hace con los derechos del personaje, por la sencilla y contundente razón de que no encuentra nada más barato.
Roy Thomas, el más popular guionista de la casa en aquel momento, será el encargado de confeccionar las historias, éstas raramente son adaptaciones literales de las historias de **Howard** y con bastante frecuencia se basan en relatos creados por éste para otros personajes. El más celebre resultado de esta "mezcla" es la aparición de *Red Sonja*, personaje creado por Howard para un relato de tipo histórico -que creo se desarrolla en el Chipre asediado por los Turcos- y que nada tiene que ver con nuestro musculoso bárbaro. Sin embargo aún hoy hay eximios "expertos" en Conan o en Howard que afirman sin mayores problemas lo contrario (está claro que el saber no ocupa lugar).
Como dibujante fue llamado en primer lugar **Barry Smith**, al abandonar éste se recurriría a **John Buscema** -en quien se había pensado inicialmente, pero cuyos emolumentos no coincidían en absoluto con la idea que MARVEL tenía del tema- quien sería, con diversas ayudas, su dibujante durante años y años. Cuando le fue comunicado el cambio a **Thomas** éste comentó: "ganaremos menos premios pero venderemos más tebeos". El tiempo le dio la razón.
El Prerrafaelismo fue un movimiento pictórico inglés de mediados del XIX que pretendía una recreación idealizada del Medievo, sus figuras estilizadas y su gusto por los adornos florales recuerdan mucho al posterior "art Noveau", quizás por eso la publicidad presentó en su momento, y de forma un tanto rimbombante, a **Smith** como el **Alphonse Mucha** del cómic. Estas influencias son, por supuesto, mucho más notorias en el **Barry Winsord Smith** ilustrador... pero tienen menos gracia que en esta etapa inicial, en la que -seguramente por "razones técnicas"- están pasadas por un tapiz decididamente naif, véanse sino los impagables cuadros de paisajes con los que el "Sacerdote Rojo" adorna sus paredes.

cionan los personajes (*Viñetas de Fondo Continuo*), lo que produce una sensación muy "cinematográfica" en algunas secuencias.

Además en los 70 el comic-book era un medio muy codificado; es decir, aunque no se impusiese un estilo artístico a los dibujantes sí que existían una serie de modelos gráficos editoriales que -por imposición o por comodidad- se seguían. Por poner un ejemplo, el lector habitual de estos tebeos solo con ver una nave espacial podía adivinar, en un numero de casos elevadísimo, si estaba ante un tebeo D.C. o MARVEL. **Barry**, superada su etapa inicial de mimetismo Kirbyano, aportó unas influencias nuevas y ajenas al medio -en concreto los pintores Prerrafaelitas Ingleses- que cristalizaron en una puesta en escena absolutamente novedosa... cuando lo fácil habría sido -puesto que había guerreros y espadas- recrear una variante del *Asgard* Kirbyano.

En conclusión, **Barry Smith** fue uno de los pocos dibujantes en crear un mundo propio, aunque éste fuese en principio tosco e imperfecto, paradójicamente cuando estas imperfecciones fueron superadas y **Smith** se convirtió en un gran dibujante, las condiciones de la industria se convirtieron en un obstáculo insuperable... pero esa es una historia que queda para el próximo artículo.

RAMÓN FERMÍN PÉREZ

BIBLIOGRAFÍA SOBRE *CONAN* EN EL WENDIGO:

Nº 10 The superheroes blues
Ramón F Perez (1978)
Nº 16 Conan el bárbaro
Ramon F Pérez (1980)
Nº 24 Conan Unos tanto y otros tan poco o ¿qué hago yo aquí?
José Gordo (1982)
Nº 68 La diosa de la costa negra
Faustino Rodríguez (1995)
Nº 73 El doctor Thomas y Mr Conan
(entrevista con Roy Thomas)
(1997)
Nº 76 Big John
(entrevista con John Buscema)
(1998)

Notas a la edición española de Conan el Bárbaro

Los responsables de FORUM están intentando hacer bien las cosas. Hace unos cuantos meses dio comienzo la edición que se supone definitiva de las aventuras de *Conan*. Editadas respetando la cronología interna de la serie, con un episodio por comic-book, sin necesidad de papel couché y con precio asequible, casi parece un tebeo de los de antes, de los que ya no se encuentran en el quiosco. Uno no puede evitar preguntarse ¿Era esto tan difícil? ¿Por qué no se hizo así desde el principio? En la actualidad, el aficionado se encuentra en la disyuntiva de almacenar tres versiones distintas del mismo material, (y eso contando sólo con las ediciones de la etapa FORUM) malvender las anteriores o prescindir de esta última. Tal vez haya fanáticos capaces de adquirir absolutamente todo lo que se publique de un personaje, aunque sea repetido, pero no creemos que sean tantos como para mantener permanentemente una colección. Si las dramáticas llamadas a la compra de la serie obedecen a una marcha irregular de la misma, sólo hay un responsable: la propia editorial

La presente edición de *Conan*, al margen de las historias, analizadas magistralmente por **Ramón F. Pérez**, tiene varios elementos de interés. Los artículos de **Roy Thomas** describiendo el proceso creador, el origen de cada argumento, la interacción guionista dibujante, las dudas de los editores, el miedo a la censura e incluso su autovaloración de cada episodio, son testimonios decisivos y una fuente imprescindible, aunque parcial, para comprender la gestación de un mito. Los dibujos desechados, alguno de precedentes visuales del bárbaro cimerio, componen un material, anecdótico si se quiere, pero enriquecedor del producto. Junto a esto se nos presenta una verdadera galería de los horrores: las versiones del personaje perpetradas por autores españoles. Conforme con que el personaje se presta al delirio barroco-sexual, pero ilustraciones como las de **Mike Ratera**, **Román Cano** o **Carlos José Arroyo** son de juzgado de guardia. No sólo caen en todos los vicios desarrollados por la escuela IMAGE, sino que los acrecientan con defectos propios. El resultado es un *Conan* que más que bárbaro parece subnormal, hipertrofiado antes que musculoso y más que heroico, enloquecido por un mal viaje de ácido. Deseamos vivamente que se clausure esta sección y se aproveche el espacio de cualquier otro modo, incluso la publicidad es preferible a seguir soportando tamañas atrocidades.

El correo es un punto fuerte en cualquier colección. La lectura del correo de *Conan el Bárbaro* arroja resultados sorprendentes. Sorprende la presumible juventud de los nuevos lectores, los cuales, en un tanto por ciento elevado, desconocían a **Barry Windsor Smith.** Nos gustaría que este interés juvenil por un cómic antiguo y de calidad revelase un cambio de tendencia que ponga fin al reinado del manga y sitúe a los productos Image donde se merecen. Por otra parte, este "descubrimiento" de Barry Windsor Smith ha dado pie a una línea editorial que puede resumirse con la frase "muchos que tenían por máximos exponentes de Conan a **Buscema** o **Alcalá** van a cambiar de idea (...) al descubrir la extraordinaria progresión artística de **Smith**". Esta argumentación no deja de ser una manera de falsear la verdad. Ha sido el *Conan* de **Windsor Smith** el que siempre se presentó como cima insuperable, mientras que sólo osados, como el director de esta revista, se atrevían a defender la labor de **John Buscema.** Es un debate similar al producido entre el *Flash Gordon* de **Alex Raymond** y el de **Dan Barry.** Mientras que a Barry, como mucho, se le reconoce la humanización del personaje, Raymond recibe todo tipo de elogios, estudios y homenajes. Para comprobarlo sólo hace falta acudir a la ya considerable bibliografía sobre cómic. En las historias, libros y diccionarios publicados en España, **Windsor Smith** goza una reputación de "artista" en toda regla, mientras que el trabajo de **Buscema** no pasa de ser reconocido como una aportación artesanal. En el correo de *Conan el Bárbaro* esta situación se retuerce hasta darle la vuelta. La intención está clara: se trata de consolidar la situación de preeminencia del responsable editorial sobre los lectores, de presentarse como poseedor de una llama que orienta e ilumina a los humildes aficionados. Estamos deseando ver como evoluciona la línea editorial cuando comiencen a publicarse los episodios de **Buscema.**

Concluyendo. Nos gusta *Conan el Bárbaro*, disfrutamos de una edición como debe ser (coherencia, precio, color, papel) de las historias de **Thomas/Smith** y esperamos disfrutar de las de **Thomas/Buscema** y continuadores, agradecemos los artículos de **Roy Thomas**, prescindiríamos gustosamente de la galería de autores patrios y desearíamos un tono menos paternalista en el correo. Atentamente.

JOSÉ Mª FLORES

PAUL SMITH

Este autor americano nos acompañó durante el ***XXI Salón Internacional del Comic del Principado de Asturias****. Allí pudimos comprobar que lo estilizado de su trazo coincidía con su elegancia y simpatía personal. También que tiene las ideas muy claras respecto a lo que debe ser un buen tebeo. Estas son sus respuestas a las preguntas del público.*

Empecé como animador en *El Senor de los Anillos* y otras películas de **Bashki** Luego pasé a **Hanna-Barbera**. Pero pronto me interesé más por el diseño de personajes y el *story-board* que por el proceso de animación en sí, que es muy tedioso.

El Señor de los Anillos no era una mala película, pero tampoco buena. La combinación de imagen real y dibujada es tan antigua como los propios dibujos animados, ya **Disney** lo usó. Los problemas vinieron por una discusión entre **Saul Bass**, el productor, y **Bashki**, el director. Éste pretendía cobrar la segunda parte antes de hacerla. No llegaron a un acuerdo, así que rehicieron la primera parte para que pareciera una película completa, pero no lo es.

Creo que películas y tebeos son muy similares. Para mi, hacer un tebeo es como hacer un film mudo. No tuve problemas para pasar de la animación al comic.

Conseguí trabajar en la *Patrulla X* porque era la única persona en Nueva York sin trabajo. Me acababa de mudar y había empezado a hacer comics. Ellos acababan de empezar a pagar royalties por primera vez en la historia de los comics en vez de pagar por la página. Creo que muchos de los profesionales no se dieron cuenta de lo que eso significaba en lo que concierne al dinero que se podía hacer. Y creo que lo que pasó fue que demasiada gente pensó que la *Patrulla X* era demasiado trabajo, demasiados personajes y que prefirieron hacer un trabajo más fácil, así que, aunque yo nunca había hecho comics antes, acabé siendo el artista mejor pagado en América por el hecho de hacer esta colección

Estaba nervioso, porque en la *Patrulla X* habían trabajado algunos de los mejores artistas de comics, **Kirby, Neal Adams, Michael Golden...** pero cuando me ofrecieron la oportunidad de exponer mi trabajo a una audiencia tan grande, creí que debía aceptarla.

Me fascinan los dragones desde crio. Le enseñé a **Claremont** unos bocetos que tenía en casa de *Lockheed* y me dijo "tienes que darme ese personaje". Así lo hice, aunque sabía que Marvel se quedaría con todos los derechos. No echo de menos a *La Patrulla-X*, pero sí a *Lockheed* Ahora he vuelto a él, de otra forma, en *Leave it to chance*.

Paul, firmando con José Lanzón

No imité el trazo de **Golden** conscientemente. Hay muchos autores a los que admiro, pero mis principales influencias en comic son **Steve Ditko** y **Alex Raymond**.

Creo que la marca de **Ditko** se nota en todo mi trabajo, en cómo aplico los negros, en la resolución de los ropajes,... Creo que Ditko es tan profundo y tan grande que nunca escaparé de su influencia, por mucho que lo intente.

Tengo cerca de cuarenta páginas de una historia de *Spiderman* (de 80). Mientras la hacía, el personaje se casó en las tiras de prensa. En mi aventura, él tenía un affaire con una mujer casada. Esto estaba bien, cuando era soltero, pero al casarse no quedaba bien, así que decidieron no publicarla. También hice un especial para *Aventuras Bizarras*, sobre mascotas extrañas. Era sobre una camionera que tenía de mascota una montaña, que la seguía por todos los estados, creando muchos problemas. No vio la luz porque al editor no le gustó el entintado de **Coletta**, al que él mismo había elegido. Vince también me entintó en *Howard the Duck*. A mi me encantó pero no vendió nada, así que cancelaron la serie. Allí ya salía la sra. de la montaña.

X Factor fue el peor trabajo de toda mi carrera. Era una etapa en la que yo pensaba casarme, comprar una casa, sentar la cabeza,... Fui a Marvel y les pedí una serie de mutantes, cualquiera. Me sentaría y la haría. Bueno, no me casé, no pillé el piso, no senté la cabeza,... Y todo a la vez. No me lo tomé muy bien. Y allí estaba yo, solo con mi trabajo. Ahora lo miro y pienso que es simplemente horrible, ni siquiera fui capaz de acabarlo. Y me digo: "Mi nombre está ahí. La gente creerá que estoy de acuerdo con esto". Me deprimí mucho. Fue entonces cuando pensé en dejar los comics.

Dejé de hacer cómic una temporada porque dejé de creer. No quería creer en lo que se habían convertido los comics: eran mezquinos, horribles, misóginos... nadie a quien yo llevaría a casa a conocer a mi madre. Dejaron de ser divertidos; eso fué lo principal, para mí ya no había diversión en los comics, y cuando a **James Robinson** y a mí se nos ocurrió la idea de *Leave it to Chance*, por primera vez en muchos años los comics eran divertidos, había un personaje en el que yo podía confiar, que estaría contento de presentar a mi familia, una persona que es heróica no porque su nombre esté en el título sino porque actúa de modo heróico.

Estoy poco tiempo en las colecciones porque me aburro fácilmente. El trabajo me interesa mientras estoy descubriendo algo, pero una vez que ya lo he resuelto quiero hacer otra cosa. Hago storyboards con viñetas de 3x2 pulgadas y cuando los acabo, ya he hecho todo el proceso de pensar. El proceso de dibujar me aburre, es la parte más difícil para mí.

Siempre habrá un lugar para los superhéroes en el cómic, pero si el cómic ha de sobrevivir, creo que tenemos que empezar a hacer otras historias que atraigan a otros públicos, por ejemplo el femenino... Creo que los superhéroes son una bonita introducción en el mundo del cómic, pero como profesionales debemos extendernos a otras áreas si queremos que nuestra industria sobreviva.

James Robinson es un gran escritor. Le respeto mucho y es posiblemente el único guionista con el que he trabajado al que considero realmente un compañero. Tenemos mucha confianza el uno en el otro. Cuando discutimos sobre *Leave it to chance*, no es nunca por una cuestión de egos, sino buscando siempre lo mejor para la serie.

Yo soy un fan de Marvel, así que cuando hice *La edad de Oro* estaba perdido. Conocía a *Batman*, *Superman* y *Wonder Woman* y no me dejaron usarlos. Tampoco a *Flash*. Así que hacía lo que me dictaba el guión de **Robinson**.

Hay una diferencia entre escribir una historia y contar una historia, y creo que todo en el cómic debe servir a la historia, incluyendo lo que hace el guionista, y si yo creo que lo que hace el guionista no sirve bien a la historia, sencillamente lo descartaré. Se sabe que yo he reescrito historias en parte o completamente, y esto puede crear conflicto, pero en general, aunque se molesten conmigo cuando eso sucede, al final acaban estando de acuerdo conmigo. A menudo recibimos en Estados Unidos lo que se llama un *full script*, donde el guionista describe lo que ocurre en cada viñeta. Yo leo la historia una vez y luego la reduzco a doce líneas en una ficha, luego tiro el guión y dibujo a partir de esa ficha.

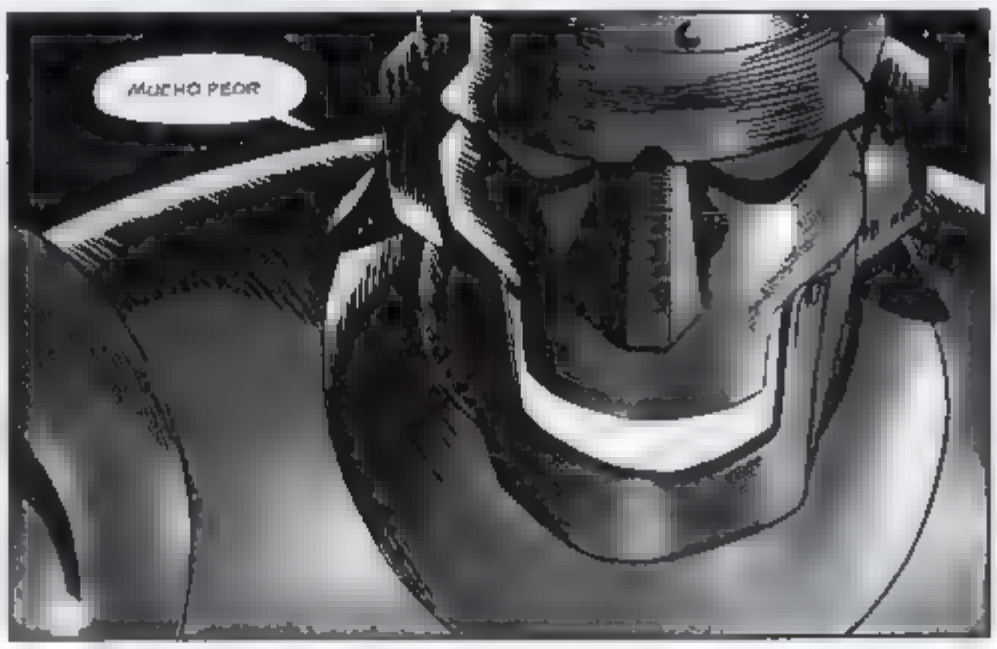
Mi trabajo es, por encima de cualquier otra cosa, contar una historia claramente. Tengo poca paciencia con los artistas que creen que el dibujo es más importante que la historia y no tengo nada de paciencia con los guionistas que creen que las palabras son más importantes que la historia. Se supone que todo va junto y no quiero que la gente se vea obligada a pensar por donde va la historia, que si va arriba, que si va abajo... Cuando el dibujo o el guión se interpone en el camino de contar una historia, creo que el resultado es un mal cómic.

En los 80 estuve ocupado haciendo el tonto, montando en mi moto, persiguiendo a las chicas,... Mi vida es muy simple. Si mi moto tiene gasolina, yo estoy contento.

Scott McCloud dijo en *Understanding Comics* que cuanto más simple o icónico es el personaje más ampliamente tiende a ser aceptado. Por eso mi dibujo se hace más simple. Estoy de acuerdo con esa idea.

No sé porqué, cuando buscamos mayor simplicidad en el dibujo, el grosor de la línea de contorno tiende a aumentar. No sabría explicar eso.

Nunca he podido cumplir con una fecha de entrega. Cuando se lo comenté a **Coleen Doran** me miró y dijo "Debes ser muy bueno". Le pregunté por qué decía eso y me dijo que en este negocio "necesitas dos cosas de tres para conseguir un trabajo. No necesitas las tres, pero sí dos de ellas. Tienes que ser rápido, o gracioso con la gente, o bueno. Si eres rápido y gracioso, no necesitas ser bueno. Si eres rápido y bueno, no necesitas ser gracioso. Si eres gracioso y bueno, no necesitas ser rápido". En el caso de **Sergio** (Aragonés, presente en la sala), él es las tres cosas a la vez.



TRANSCRIPCIÓN:
JORDI JUANMARTÍ Y F. FLÓREZ

WEIRD Romance

Sabíamos de la labor de ***Bryan Talbot*** *como dibujante. Pero sus capacidades como guionista eran casi desconocidas en este país. Con la publicación de* ***Extraño amor*** *se confirma lo que otros autores nos habían manifestado: que es tan buen guionista como dibujante, sino incluso mejor.*

La historia

Cuando apareció la primera entrega de esta obra (incluida en la serie *The Dreaming)*, dudábamos que **Talbot** fuera capaz de resolverla adecuadamente. Esta historia compleja, llena de planteamientos diversos, de denuncias hacia arraigados planteamientos culturales, parecía excesiva para ser contada en cuatro comicbooks, de manera válida y coherente. Pero **Talbot** no defrauda las expectativas que genera.

El relato comienza con un acto a la vez vulgar y trascendental en la vida de una joven pareja una boda. Un gigantesco travelling nos acerca desde los cielos de New York hasta la abadía en que tiene lugar la ceremonia. Movimiento que acompaña al desplazamiento de un cuervo, ave de mal agüero donde las haya. En la página cuatro ya descubrimos que algo va mal "¿Abuela?¿No llevas tres años muerta?". Un cardiograma en la última viñeta de la plancha nos predispone a sumergirnos en un relato donde el sueño, la magia y la realidad se mezclan hasta confundirse. A partir de ahí, sabemos que vamos a participar de las fantasías de una moribunda. Fantasías entrelazadas con recuerdos y sueños de vivos y muertos. Todo para contarnos una historia radicalmente feminista, con una mujer que es tratada como un trapo, en un entorno asquerosamente machista. Maltrato que recibe por la cultura imperante, por su hermano, por el hombre de quien ella se enamora, por el que está enamorado de ella,... **Bryan** no ahorra agravios: el prometido de la protagonista se tira a su mejor amiga poco antes de la boda, a ella casi la viola uno de los amigos del novio, su amigo y confidente la decepciona al enterarse de su embarazo,... Se utilizan estos sucesos para arremeter contra algunos tópicos: la educación de la mujer dirigida hacia el matrimonio, la virginidad, imprescindible sólo en la mujer, la camaradería entre deportistas, rozando la homosexualidad, la promiscuidad del hombre que, en un mundo hecho a su medida, casi es aplaudida por las mujeres, la enrarecida educación católica, donde la mujer es una sierva del macho,... A todo esto se enfrenta *Bridget*, la heroína, para acabar sustituyendo el final de toda novela romántica, "lector, me casé con él", por uno propio, "lector, le dije que le dieran por el saco", que nos habla de una resurección , o mejor, de una reconstrucción, donde la dependencia del hombre aparece como una mentira cultural más.

Saltos espacio-temporales

Lo más importante es que el creador inglés nos cuenta todo esto de una forma amena, asimilable y, a la vez, compleja. Algo que puede dar idea de lo sofisticado de la estructura narrativa elegida, es la enorme cantidad de saltos espacio-temporales. Sabemos que son habituales en el mundo del *Sueño*, creado por **Gaiman**, pero no con la profusión y variedad que **Talbot** desarrolla. Mezcla la realidad y las fantasías de tres personajes (*Bridget, Chris y Jerry*) con la siguiente serie de escenarios:

1- Boda que nunca existió
2- Hospital (real)
3- De nuevo la boda, con cambio de escenario (incluye pequeño flash-back)
4- Mundo mágico de Jerry (escena en los límites del sueño)
5- Viaje de novios imaginario (con varios cambios de decorado)
6- Volvemos a Jerrry con una denuncia del racismo
7- Despacho de la psicóloga (real)
8- Bridget, que mezcla un flash-back modificado con varios escenarios soñados
9- Jerry otra vez, ahora perseguido por los nazis
10- La realidad de Chris, que enlaza con el siguiente
11- Un sueño donde Chris se folla a la psicóloga. Vuelve a aprecer Bridget
12- Continua el anterior, con cambios de escenario
13- Continua el anterior, pero con Jerry
14- Otra vez Bridget. Aparece la monja
15- De nuevo Jerry
16- Bridget pasea por su juventud

¿QUÉ TE PARECE ESO, EH? QUÉ PUTADA, ¿NO?
OH, DIOS MÍO NO SÉ QUÉ DECIR
ME HAS DECEPCIONADO, BRID PERDISTE MI FE EN M.
ME PARECE TERRIBLE, JERRY LO SIENTO
PERO NO FUE SÓLO QUE DESAPARE C ERAS CUANDO TE DIJE QUE ES- TABA EMBARAZA DA TE COMPOR

17- Oficina de la psicóloga (real)

18- Nuevos recuerdos de Bridget, con cambios de decorado

19- Chris en su casa (real)

20- Enlaza con el anterior. Chris se duerme y entra en la pesadilla de Jerry

21- Más recuerdos de Bridget. Intento de violación en una fiesta e inicio de su relación amorosa con Jerry

22- Bridget conoce a Eva

23- Continúan sus recuerdos

24- El sueño de Chris ... y de Jerry

25- Volvemos al hospital (real)

26- El sueño se tambalea

27- Recuerdos de Chris. Enlazan con el siguiente

28- Oficina de la psicóloga (real)

29- Recuerdos de Bridget

30- La borrachera de Chris (real)

31- Confesión del hermano de Bridget (real)

32- Chris lee la nota de Bridget. Asistimos a un flash-back

33- Vuelta al sueño. Las fantasías de Jerry se mezclan con las de Bridget

34- Flash-back con la muerte de Jerry

35- Vuelta al sueño. Lucha entre Jerry y Bridget

36- Regeso al mundo real Bridget sale del coma

37- La actualidad. Bridget triunfa. La historia se cierra con un travelling similar al del inicio

¡Casi cuarenta cambios espacio-temporales! Un verdadero *tour de force*. Pero, pese a esta compleja variedad narrativa, lo curioso aquí es que la obra resulta comprensible en todo momento. Ello demuestra el cuidado que ha puesto **Talbot** para hacer una exposición amena de la historia.

Los personajes

Podríamos añadir algunos aspectos más. Especialmente, lo que se refiere a la creación de personajes. Con semejante argumento, resulta fácil deslizarse hacia el panfleto, con hombres absolutamente despreciables y una heroína sufridora. Pero **Talbot** evita esa debilidad construyendo unos "héroes" cargados de matices y de ambigüedad moral. Ni los buenos son tan buenos ni los malos tan malos. Jerry, el chico débil y perseguido por los matones, puede ser tan hijoputa como el que más. Chris es un producto de una cultura y carga con la vergüenza que siente por la muerte de su padre. En cuanto a Bridget, ella misma participa de las fantasías de novela rosa en las que ha creído desde siempre. Asociadas al complejo de culpa, producto de su educación católica, tendrán graves consecuencias. **Talbot** combate los

tópicos alejándose de los clichés. Quizás por eso la aparición de los personajes característicos de la serie *The dreaming* parezca un poco forzada. Realmente, el relato es tan sólido que podría funcionar perfectamente sin ellos.

Un último apunte respecto al dibujo, que es correcto y poco más. **Talbot** nos comentaba, durante su estancia en el *Salón Internacional del Comic del Principado de Asturias*, que procuraba que los dibujantes no se alejaran de lo que él había descrito. Y su preocupación por determinados aspectos narrativos. Así pues, hay algunos recursos (travellings, zooms,..) que creo que no sería injusto atribuir también al guionista.

Poco más. Tan sólo recomendar nuevamente esta obra, un trabajo adulto en el mejor sentido de la palabra.

Faustino R. Arbesú y F. Flórez

HEMOS LEIDO

Bryan Talbot *nos ha remitido los apuntes de una de sus últimas páginas. Puede apreciarse sobre la mesa el* ***Premio Haxtur.***

Sí *Ikkyu*, el álbum que hoy nos ocupa de **Hisashi Sakaguchi** pertenece al género de la ciencia ficción ecológica (por decirlo de alguna manera) este es un trabajo histórico. "Uno de los mejores cómics históricos de todos los tiempos" se nos dice en la solapa. Ya será menos.

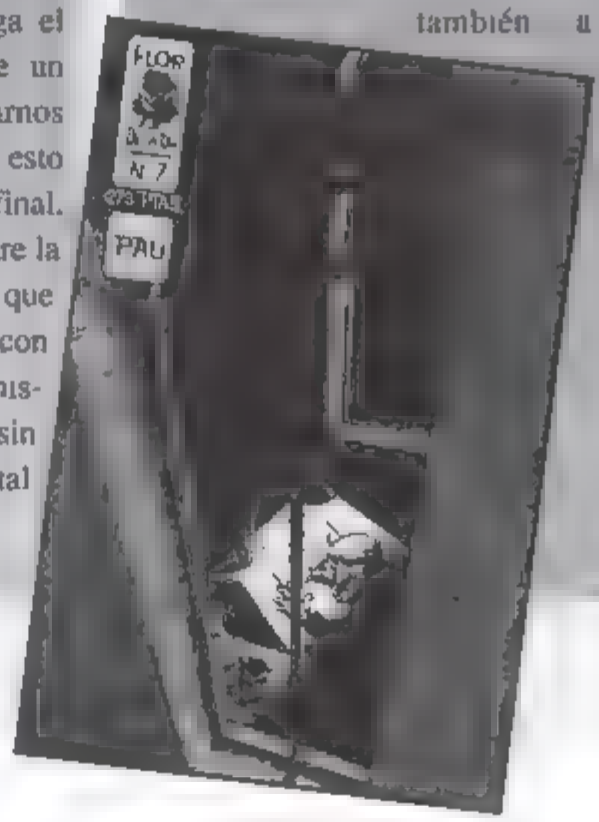
Lo primero que sorprende en *Ikkyu* es el dibujo. La verdad es que de Japón han llegado grafistas realmente notables y en ese sentido es fácil rendirse ante ellos. **Sakaguchi no es una excepción. Saltamos de un altar o un paisaje descrito con todo lujo de detalles a caras grotescas de ojos enormes y boca desmesurada. Todo ello dibujado con esa limpieza que les caracteriza. Ese blanco y negro nunca empastado ni por las tramas ni por los rallados que, siendo abundantes, no llegan a ensuciar la claridad del acabado. Sakaguchi nos ofrece un montón de páginas espléndidas a lo largo del álbum. Yo destacaría algunos de sus planos generales de ambiente, que suelen ser fantásticos.**

Pero la historia es otra cosa. Parece sufrir una cierta esquizofrenia. Aunque el relato se centra en la figura de un hijo no reconocido del emperador y en su educación en un tiempo, a través suyo se nos muestra una sucesión de hechos históricos, realmente complejos. Así, el álbum presenta una excusa que el autor no parece capaz de sustentar. Mientras que por un lado la desenvoltura de la vida en el monasterio es de lo más divertido e interesante el transfondo histórico está narrado de forma ininteligible. De manera tal que uno se desentiende de todos los hechos del fondo y acaba centrando la atención en el protagonista. Claro, cuando luego alguna de esas conspiraciones del exterior afecta al héroe, el lector tiene la sensación de que no se entera de nada. Es verdaderamente una pena que el autor no ponga el mismo cuidado o se tome un tiempo parecido en contarnos unos y otros hechos, porque esto pesa mucho en la sensación final. Esta es de desequilibrio. Entre la maduración del personaje, que tiene interés, y la torpeza con que se describe el devenir histórico de una etapa que sin duda es fascinante. Pero no tal y como se nos cuenta.

Pues sí, lo hemos leído, pero juramos por nuestros muertos que no volveremos a hacerlo.

Finalmente, **Pau**, uno de nuestros invitados al Salón del año pasado, ha visto publicado parte de su trabajo, sobre un soporte algo más digno que las fotocopias a las que nos tenía acostumbrados. Le felicitamos por ello. Y también a los lectores, que así podrán disfrutar de la labor de uno de los jóvenes autores más prometedores de este país. Con un acabado y una narrativa que para sí quisieran muchos profesionales, **Pau** nos ofrece una serie de historias de la isla *Escápula*. Sus historietas no sólo se entienden sino que son muy divertidas, sin necesidad de recurrir a obscenidades ni bestialidades sin sentido; enlazan con toda una tradición humorística, perfectamente *blanca* y muy alejada de los excesos que últimamente son la norma. Pero, por otro lado, nos reservan algunas sorpresas de humor muy negro, que nos hablan de un autor difícilmente clasificable, por lo fresco e innovador de su trabajo.

Nada más, tan sólo invitarles a disfrutar de la pureza y flexibilidad de su línea y sus negros y de la fuerza de sus caracterizaciones.

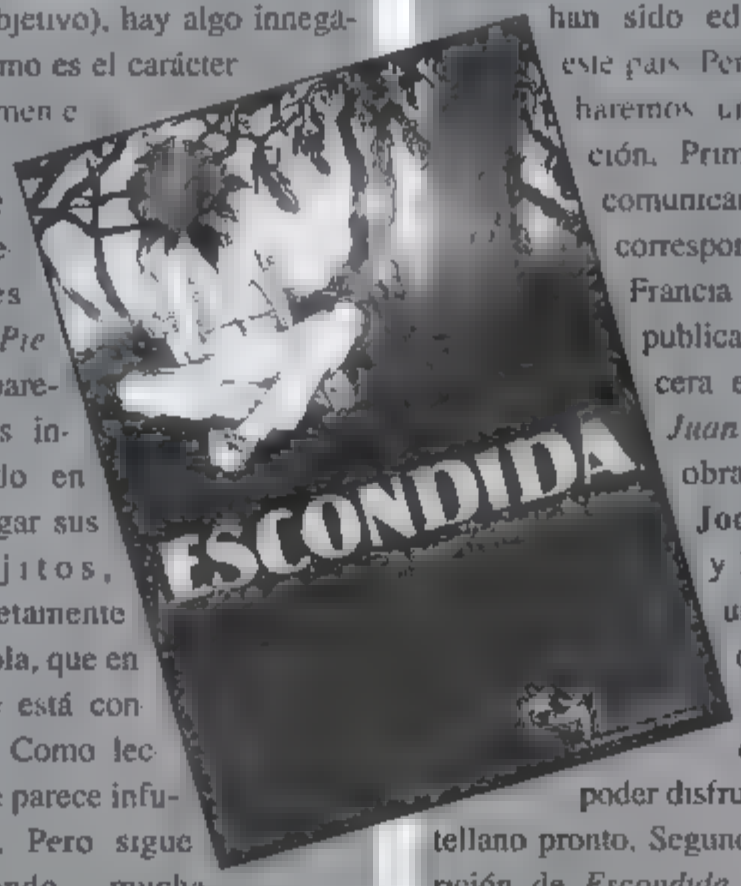


HEMOS LEIDO

EL PEU FREGIT
Miguel Calatayud
Edita: Paco Camarasa
Pina y Mac Diego
Valencia, 1997

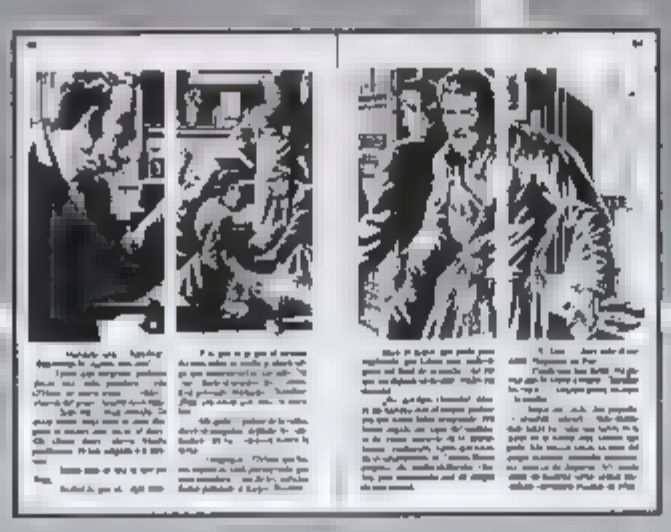
Nos dicen que "las aventuras de un antiguo bandolero son el pretexto para utilizar diferentes tipos de narración". Suena bien, pero la realidad es que el autor pasa del libro ilustrado al tebeo con textos de apoyo o con bocadillos sin demasiado criterio. El resultado final es un tostón difícil de digerir. No hablamos ya de un tebeo mejor o peor hecho. No, hablamos de algo que tiene más de libro con ilustraciones que de comic y, además, de lectura casi insoportable.

Hace ya mucho tiempo que no entiendo el "caso Calatayud". Cuando leía su *Peter Pretake* en Tranca me parecía ñoño e infantil. Luego pude ver el submarino amarillo y la obra de **Glaser** o **Chwast** y comprendí que ni siquiera era original. Cuando reapareció en Cairo, incluso había perdido la claridad que era la única virtud de sus trabajos anteriores. Su dibujo quizás se ha vuelto más personal, pero ganando en confusión e ilegibilidad. Sin embargo, siempre ha tenido una gran fortuna crítica ¿será porque es tan feo todo lo que hace? ¿O porque no se le entiende nada? Pero, interesen o no los dibujos de **Calatayud** (y este sería un tema no del todo objetivo), hay algo innegable, como es el carácter escasamente narrativo de sus creaciones En su *Pie frito* parece más interesado en desplegar sus dibujitos, completamente a su bola, que en lo que está contando. Como lector, me parece infumable. Pero sigue existiendo mucha gente dispuesta a dejarse seducir por todo aquello que tenga una engañosa apariencia de modernidad.



Escondida
Georges Bess
Les Humanoïdes Associés
Genève, 1998

Sabido es que en esta revista no somos muy aficionados a mencionar trabajos que aun no han sido editados en este país Pero esta vez haremos una excepción. Primero, para comunicar a quien corresponda que en Francia ya se ha publicado la tercera entrega de *Juan Solo*, la obra de **Jodorowsky** y **Bess**, toda una delicia de dibujo y que deseamos poder disfrutar en castellano pronto. Segundo, la aparición de *Escondida*, una obra enteramante realizada por **Bess**. El primer rasgo peculiar de este trabajo es que la acción de las diferentes historias se desarrolla en una isla imaginaria, denominada *Escondida* y que da título al libro. Isla que no oculta en absoluto su parecido con Formentera. Vemos desfilar los olivos, los acantilados, las típicas higueras, toda una serie de paisajes muy próximos a **Bess**, que los describe con esa pasmosa facilidad que le caracteriza. Aquí su estilo de dibujo es más ágil, menos trabajado de lo que es habitual en él. Todo tiene un cierto aspecto de apunte, la línea es rápida y precisa, evitando en general las manchas negras. Si el tono del dibujo es peculiar, aun más sorprendentes resultan las historias Aparece un personaje que habla con las piedras de un acantilado, asistimos a un desafío de habilidades mágicas entre ovejas, se nos ofrece un curso de dibujo por correspondencia, comenzando por una hoja de higuera, etc, etc. Está claro que **Georges** se ha soltado el pelo, mostrándonos su cara más poética, irónica y desenfadada Contrariamente a lo que ocurre en muchos de esos casos en los que un artista crea "en absoluta libertad", como suele decirse, **Bess** no resulta plomizo, sino divertido y refrescante. Lógicamente, las posibilidades de que alguien se anime a traducir un producto así son casi inexistentes. Una pena, dado que a las innegables virtudes del trabajo cabe sumar su interés local, su precisa descripción de una geografía cercana.



MAREA ROJA
James Steranko
Kaleidoscope Publicaciones
Barcelona, 1997

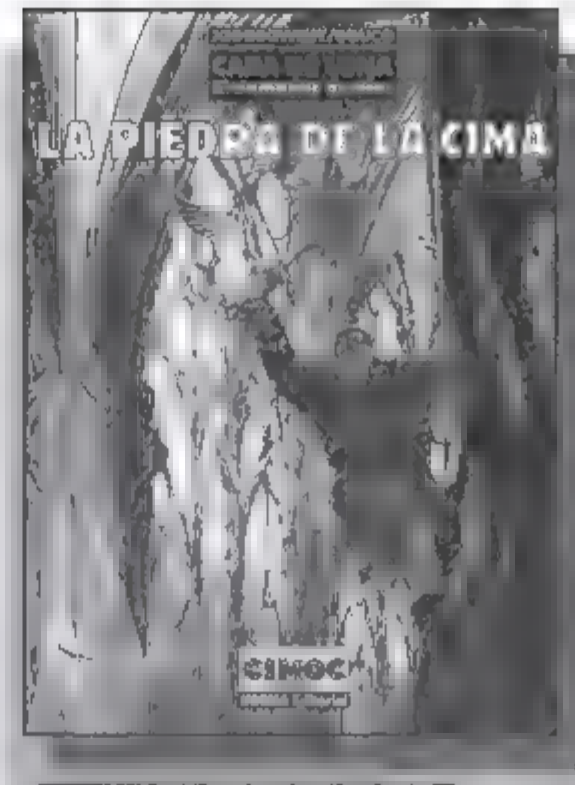
Nos llega con casi 20 años de retraso. Como se sabe, **Steranko** es uno de esos *enfants terribles*, del que conocemos muy poco por aquí, pero al que se le atribuyen importantes cambios en el medio, allá por los 60-70. Cuando repasamos sus obras encontramos más ilustraciones impactantes que buenos tebeos, como queda claro en su adaptación de *Atmósfera Cero*. Quizás su labor para la Marvel contenga algunas peculiaridades más, en cuanto a la iconografía utilizada, pero creo que tiene más de interesante que de imprescindible. Su libro *Marea Roja* es un extraño trabajo; en cada página nos ofrece dos columnas de texto con quince líneas cada una, acompañadas de dos ilustraciones. El resultado es algo así como un tebeo con mucho texto de apoyo o una novela excesivamente ilustrada. La indudable fuerza de sus acabados, con esos blancos y negros sin transición, resulta muy seductora, pero no creo que eso lo convierta en una gran aportación al desarrollo del medio. Si algo caracteriza al comic es la interacción imagen-texto. Eliminando bocadillos y dando prioridad al texto frente a la palabra, no conseguimos equilibrio. Ya digo, un trabajo curioso, agradable, con una historia tan fácil de tragar como de olvidar y poco más.

HEMOS LEÍDO

Shamla la diablesa
G. Jones y P. Gulacy
Forum. Barcelona. 1998

...os argumentos. La clase con es que más allá de la historia base, lo que cuenta aquí es el despliegue de buena narración que realiza Gulacy. Mezcla muy sabiamente planos cortos con espectaculares splash pages y cuando uno se da cuenta, se le acaba el libro. Y pide más.

Hay muchas secuencias perfectamente medidas. Las escenas de acción tienen esa limpieza y velocidad característica a Gulacy. Sus negros son cada día más refinados y sus efectos gráficos tienen la sensualidad y fiereza natural. Es el comic book hecho con oficio en los cuatro costados. Otra serie "de la selva" el *Azzarello* de **Wayd** y **Kubert**. Tipo Tarzán que no era Tarzán porque se había hecho mucho más caro. Entonces **Gulacy** y **Jones** hacen no sólo con calidad gráfica y narrativa, sino con sabiduría y credibilidad a esta revista más preocupada por cómo pensar a Azzarello que por lo que le pasa a cómo le pasa. Pacífico.



La piedra de la cima
Jodorowsky/ Boucq
Norma Editorial
Barcelona. 1998

Con **Jodorowsky**, **Boucq** parece estar en su salsa, dándonos lo mejor de sí mismo. La historia nos habla de un estado dictatorial, donde laten diferentes conflictos religiosos y sociales. Aparece un héroe, *Cara de Luna, el borrado*, un muchacho sin rostro con extraordinarios poderes. A su lado encontramos todo tipo de personajes excéntricos, donde el dibujante dispara su gusto por lo grotesco. La obra nos habla de religión y fe, de esperanza y desilusión, de lo feo y de la belleza, que surge en los lugares más insospechados. **Jodorowsky** no es conocido precisamente por su sutilidad, así que los hechos se nos presentan, no de manera sensiblera, sino en crudo, a lo bestia. El humor no es refinado sino grueso, más cercano al disparate o la broma trágica que a la ironía de salón. Un ejemplo: para mostrarnos como el dictador local, el Kondukator, depende del poder eclesiástico, Don Alejandro imagina la siguiente escena. Llegan los cardenales a decirle al Kondukator que debe hacer lo que ellos le manden. Él ha olvidado cual es su lugar y se les pone gallito. Así que lo sujetan, lo atan a una mesa y, sobre la marcha, el cardenal jefe saca un bisturí y le extirpa un testículo. A continuación, le dicen: "Ahora vas a comértelo. Puede que así no vuelvas a olvidar quiénes son los verdaderos amos". El guionista mezcla estas animaladas con secuencias líricas, donde la fe consigue que catedrales enteras se alcen de la nada o que los obuses faciliten el plomo necesario para fabricar las vidrieras. En fin, si juntamos un dibujante que gusta del exceso con un guionista que ES el exceso, el resultado es éste: una obra muy pasada de rosca, con los momentos "de deriva", característicos de Jodorowsky, pero también con toda su genialidad, servida por el único dibujante que podía atreverse con ella. Yo no pido más.

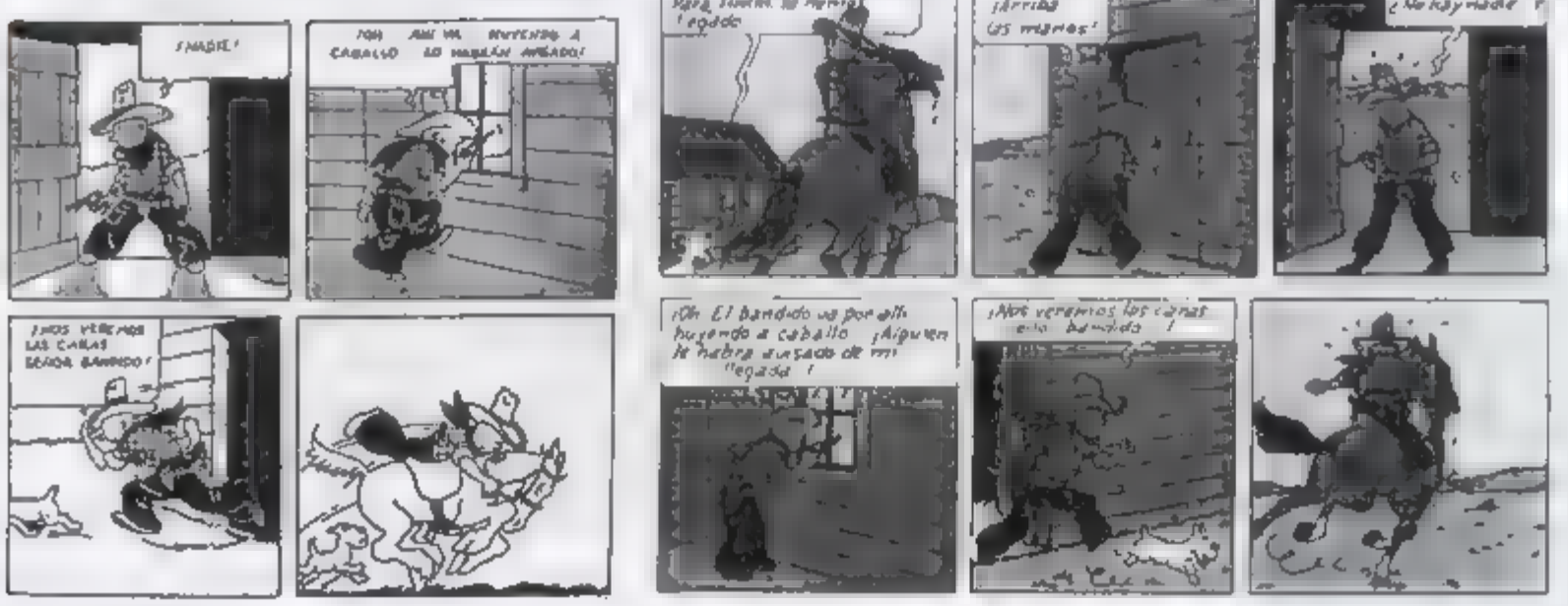
Boy Vampiro
Trillo-Risso
Meridiana comics/Glénat
Buenos Aires. 1998

Trillo nunca me ha interesado especialmente. Sin embargo su *Boy Vampiro* presenta varios giros genéricos realmente peculiares. Su monstruo es un muchacho que necesita de la luz del día, que no se alimenta exclusivamente de la sangre humana sino que come de todo (eso sí, a lo bestia), la habitual sensualidad del vampiro es sustituida por la inexperiencia de un muchachito impúber, anclado en una edad que nunca podrá abandonar. Además, los argumentos también son más frescos de lo habitual en el argentino.

Pero creo que es el dibujante **Eduardo Risso** la baza más fuerte de este producto. Su estilo recuerda en cierta medida el trabajo de otros autores, como **Pellejero**, **Munoz** o **Miller** y bordea lo caricaturesco. Los dibujos surgen del contraste de zonas lineales con dramáticas superficies de mancha. El resultado es gráfico y limpio, muy claro. Pero **Risso** ofrece mucho más que un bonito dibujo. Es sobre todo en el terreno de la puesta en escena donde el autor nos sorprende. Sus páginas están llenas de inventiva visual. Constantemente le vemos buscando recursos diferentes para contarnos los sucesos de la forma más narrativa posible. Salta de los fondos contínuos a los pequeños planos detalle con agilidad. Utiliza planos secuencia, zooms y todo lo que haga falta. Si antes comentaba la frescura del trabajo de **Trillo**, creo que, en gran medida, ésta se debe al dibujante. No sólo se encarga de presentarnos los diálogos de la forma más descargada y ágil posible, sino que llena el tebeo de secuencias muy visuales que imprimen ligereza al relato. En general, uno nota los esfuerzos del autor por encontrar la representación visual más ajustada a lo que se cuenta. También la más expresiva.

ROMPIENDO EL EJE

Muchas veces hemos tratado aquí el tema de la continuidad visual. Hemos hablado del salto de eje y de las reglas por las que una narración se vuelve comprensible.
Hoy vuelvo sobre ello, con el análisis de algunos casos límite. Confío en que sirvan para arrojar algo más de luz sobre un asunto tan delicado.


¡HADIE!
¡OH, AHÍ VA, HUYENDO A CABALLO! ¡LO HABÍAN AHORCADO!
¡NOS VEREMOS LAS CARAS SEÑOR BANDIDO!
¡Arriba las manos!
¿No hay nadie?
¡Nos veremos las caras, el bandido!

HERGÉ, EL MAESTRO

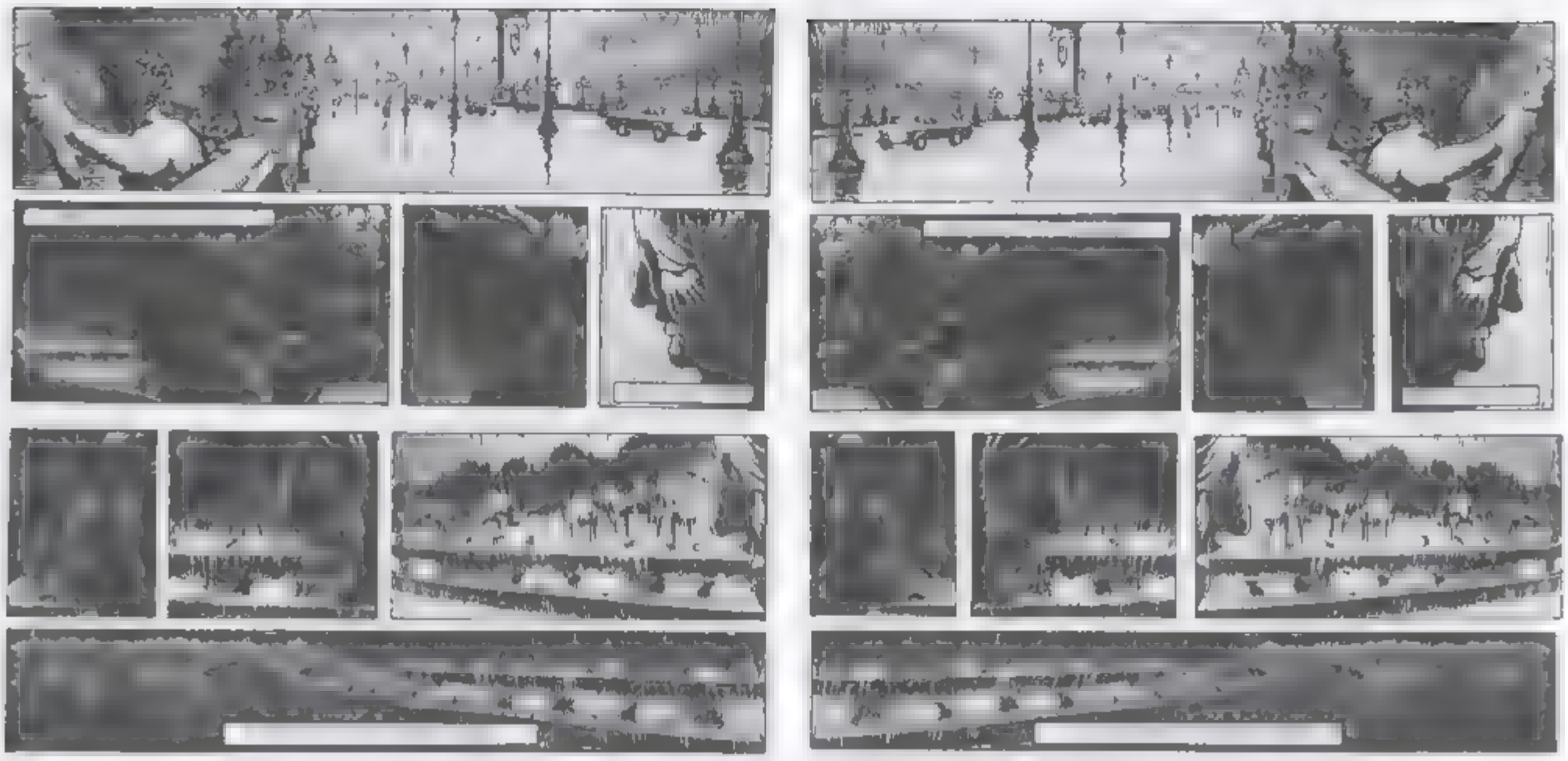
Comencemos por una declaración de **Hergé,** que podemos encontrar en su libro de conversaciones con **Sadoul** (1): "Hay, sobre todo, una regla absoluta; en nuestros países se lee de izquierda a derecha. Pero todavía podemos encontrar a menudo imágenes donde primero se lee "estoy bien ¿y tu?" y después "¿Cómo te encuentras?". Porque algunos autores han olvidado la regla del *sentido de lectura*. Cuando yo dibujo un personaje que corre, en general va de izquierda a derecha de acuerdo con esta simple regla, además eso encaja con el hábito del ojo, que sigue el movimiento y lo acentúa; de izquierda a derecha la velocidad parece mejor que de derecha a izquierda. Utilizo el otro sentido cuando un personaje se da la vuelta. Si siempre le hiciera caminar de derecha a izquierda, a cada dibujo parecería que vuelve atrás,que él mismo se perseguía".

Como ejemplo de lo dicho véanse las dos planchas de *Tintín en América*, una de la primera versión y la otra de la definitiva (2). Como se sabe, los cambios introducidos por **Hergé** en sus álbumes obedecían a motivos diversos: corregir detalles equivocados, mejorar fondos, actualizar situaciones que se habían quedado obsoletas o (y esto es lo que quiero subrayar) aportar mejoras en la técnica narrativa. Entre ambas págmas hay casi quince años de diferencia. Centrémonos en la acción. En la primera, *Tintín* entra por la puerta de la cabaña y mira hacia la izquierda de la viñeta. Después, mira por la ventana hacia la derecha. Luego sale de la cabaña, corriendo hacia la izquierda, pero cuando monta en el caballo, ya se dirige hacia la derecha. La secuencia se puede interpretar sin problemas Suponemos que, al entrar en la cabaña, no sabe hacia donde mirar o que, según monta en su caballo, lo hace girar hacia la derecha. Pero no podemos evitar una sensación de que Tintín va y viene, de torpeza en el desarrollo de la acción.

En la segunda versión todo cambia a mejor. *Tintín* entra en la cabaña y su mirada ya nos lleva a la derecha. En la siguiente viñeta, mira en esa dirección. Sale corriendo, de nuevo hacia la derecha y ese movimiento no se ve interrumpido por ninguna marcha atrás. Obsérvese la tercera viñeta. **Hergé** mantiene el plano frontal de la puerta de la primera versión, pero cambia la dirección de la mirada. Esa frontalidad le permite después hacer salir a su héroe hacia la derecha, lo cual facilita una mayor velocidad de lectura. Ha evitado los titubeos, manteniendo el orden de lectura constante hacia la derecha, lo cual nos ayuda a "correr con Tintín". Pensemos que, para mantener esa lógica de lectura, **Hergé** fuerza un poco la lógica de *lo real*. Si *Tintín* ha entrado de izquierda a derecha, debería deshacer sus pasos, de derecha a izquierda, como en la primera versión. Pero eso implica una "marcha atrás", que obstaculiza la rapidez de la acción. Como espectador, tengo claro qué versión me satisface más. La "velocidad" narrativa se corresponde con lo ágil de la secuencia. La continuidad visual, que **Hergé** tiene muy presente en todo su trabajo, ya está funcionando en esta revisión Avancemos un poco más.

IR Y VOLVER

Repasemos primero lo que ya sabemos. Existen tres formas básicas de cambiar el eje visual, manteniendo el sentido del movimiento: intercalando un plano frontal, aprovechando el corte en la lectura que se produce con el salto de línea o con el salto de página (3).



Sasmira (I. La Llamada), de **Vikomte**

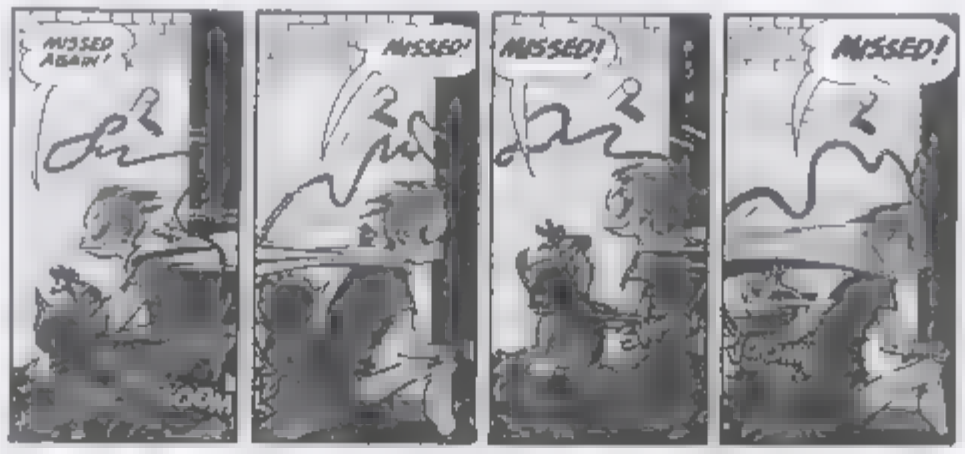
Izquierda, el original del autor *Derecha, nuestra propuesta*

Examinemos un caso, donde la intención no es mantener una dirección contínua en un movimiento sino lo contrario: hacer ir y volver al personaje. Es un ejemplo de **Wally Wood**, una parodia sobre *Batman y Robin*, escrita por **Harvey Kurtzman** y publicada en el nº 8 de *Mad*. Los personajes intentan enlazar un palo de la pared y fallan repetidamente. Para darnos esa sensación de ida y vuelta, **Wood** tan sólo utiliza el sentido del movimiento, en un prodigio de economía narrativa. En la primera viñeta salen hacia la izquierda, en la segunda vuelven a entrar hacia la derecha; en la tercera vuelven a salir hacia la izquierda, realizando el último intento en la cuarta, donde vuelven otra vez con direcccción a la derecha. Este es uno de esos casos en los que se usa el eje visual adecuadamente.

Otro aspecto a recordar es algo ya apuntado por **Faustino Rodríguez Arbesú** (3): que los saltos de eje estáticos son menos agresivos que los dinámicos, al no existir ese eje de movimiento virtual, que generan las figuras que se desplazan. Veremos algunos ejemplos más de acciones con movimientos fuertes y luego analizaremos escenas con los personajes parados.

Dirección de lectura

Quiero insistir en la *fuerza visual* que supone nuestra dirección de lectura. No hablamos de supuestos sino de realidades. El hecho de que LEAMOS las historietas implica que algunas cosas factibles en cine, no acaban de funcionar en comic



Bat Boy and Rubin, de **Kurtzman** y **Wood**

El ejemplo es de **Vikomte** y pertenece a su álbum *Sasmira (I La Llamada)*. En él, el autor nos propone una suerte de travelling, que enlaza visualmente una escena con la siguiente. El movimiento salta de una página a otra, pero aquí lo hemos remontado, uniendo las dos planchas y eliminando las viñetas previas y siguientes, para facilitar la explicación. Quiero decir, antes de nada, que me parece un trabajo muy interesante y que lo que aquí vamos a comentar es un pequeño "error", en un álbum pleno de inventiva gráfica y que recomiendo sinceramente.

El movimiento se inicia con una viñeta panorámica. A la izquierda, vemos una escultura. En la siguiente tira de viñetas, el dibujante se centra en el rostro del monumento, con un zoom muy suave. Por efecto de la lluvia, parece llorar. En la siguiente tira (que se corresponde en el original con el salto de página), **Vikomte** empieza a desplazar su atención de la escultura al fondo, donde brillan una serie de luces. Mantiene el rostro del primer término a la derecha de la viñeta. Finalmente, en la tira siguiente, la estatua ha desaparecido y el paisaje lo ocupa todo.

Como prueba, es apreciable. Uno siente lo que el autor está intentando: un movimiento de transición muy habitual en el cine y que habría funcionado muy bien en ese medio; pero no aquí. La lógica de la dirección de lectura se impone. Al situar el arranque del movimiento de derecha a izquierda, **Vikomte** se ve obligado a mantenerlo. El resultado es que, lo que debiera haber sido un desplazamiento fluido, parece avanzar a trompicones. No saltamos bien, por ir contra dirección.

¿Solución? Haber trabajado sobre la dirección "natural". Para que se vea claramente lo suave que resultan las transiciones cuando usamos la dirección de lectura, hemos remontado las viñetas. Con el debido respeto, pensamos que así funciona mejor. Sino, compruébenlo vds. mismos. Todo resulta mucho más fluido.

¡Acción!

Sabemos, pues, que hay una *dirección natural de lectura*, hacia la derecha. Y que si una acción (por ejemplo, un personaje en movimiento), marca un *eje visual*, debemos mantenerlo, sino queremos dar la impresión de que volvemos sobre nuestros pasos. Pero no siempre es tan fácil sostener el eje. Hay sobre todo tres aspectos que obligan a los dibujantes a pelearse con él: las conversaciones, la propia "lógica" del dibujo y algunos encadenados de

acciones. La plancha que aquí se muestra pertenece a *Daredevil Born again* En la primera viñeta el policía bigotudo intenta golpear al héroe. Éste lo sujeta y lo lanza contra una mesa en la siguiente. Para que la fuerza del impacto sea adecuada, **Mazzuchelli** toma la dirección *natural* de lectura, de izquierda a derecha. En la siguiente viñeta el policía comienza a incorporarse y mira hacia la izquierda, de donde viene y donde presuntamente está *Daredevil*. Pero éste ha desaparecido. El dibujante nos hace participar del estupor del personaje. Para ello miramos con él la cocina vacía, de nuevo de izquierda a derecha. Fíjense que nos enfrentamos a dos escenas que, por separado, están muy bien contadas. En ambas necesitamos esa dirección hacia la derecha. **Mazzuchelli** ha utilizado en este caso el salto de línea para cambiar de eje. Personalmente, no es un recurso que me convenza mucho. No puedo evitar la sensación de que el poli mira primero hacia la izquierda e, inmediatamente, hacia la derecha (parece que se gira). Creo que hubiera necesitado un plano más frontal en la tercera viñeta, para evitar esa transición tan brusca.

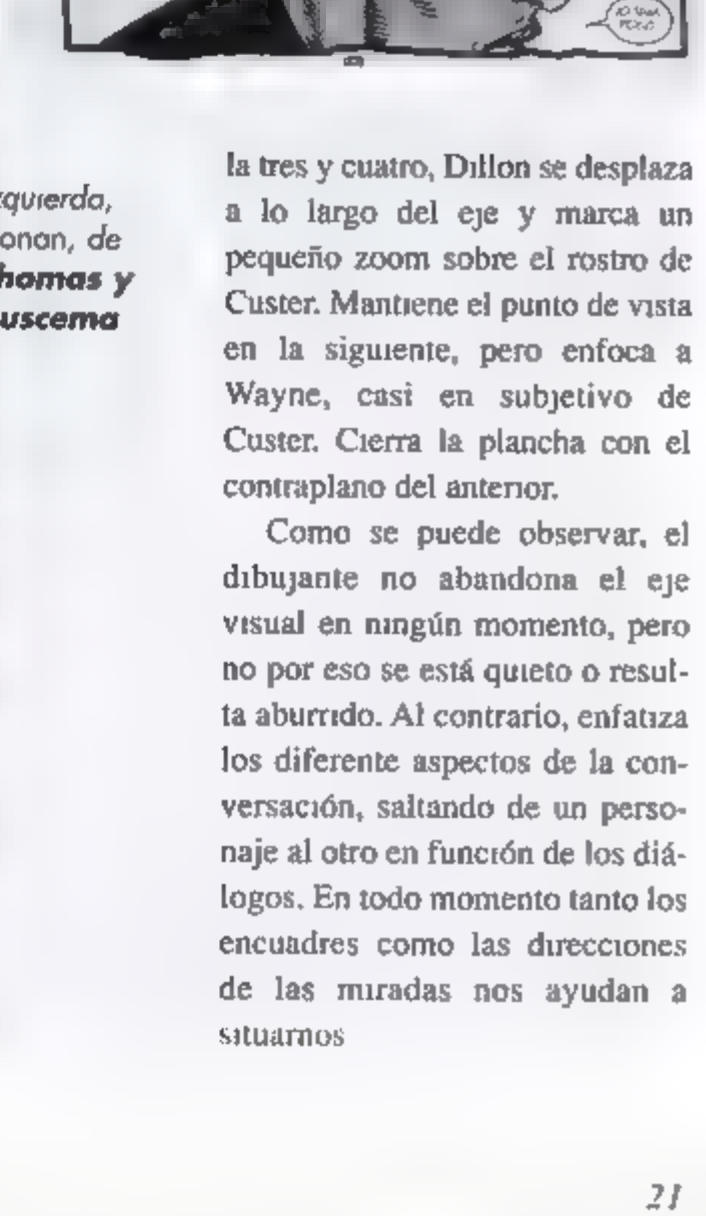
La siguiente plancha es de **Buscema**. Aquí el cambio de eje se produce en la misma línea y resulta más brutal. Las tres primeras viñetas mantienen el punto de vista a la izquierda de ella y a la derecha del león. Pero en la cuarta **Buscema** necesita que sintamos el tirón que da la bestia para romper los barrotes. Y, lógicamente, utiliza la dirección *natural*, más rápida por definición. No puede evitarse la sensación de que nos encontramos ante dos leones, en dos celdas diferentes. No usa ninguno de los métodos para cambiar de eje y paga el precio. En los dos casos enfrentamos un problema similar. Dos acciones fuertes seguidas, que parecen pedir direcciones enfrentadas. En el ejemplo de **Mazzuchelli**, el salto es mitigado por el cambio de línea. En el de **Buscema**, el resultado final es torpe.

Daredevil, Born again, *de* ***Miller y Mazzuchelli***

Aprendiendo con Dillon

Ya lo hemos dicho y lo repetimos: gran parte de la fuerza de *Predicador* reside en el trabajo de su dibujante, **Steve Dillon**. Ahora me viene que ni pintado para mostrar cómo trabaja un buen narrador. Si nos tragamos encantados las peroratas que se marcan los personajes de **Ennis** es, en gran medida, gracias a la capacidad narrativa del dibujante. Veamos algunos ejemplos. En la conversación entre *Custer* y *John Wayne*, **Dillon** salta del plano general de situación a esa segunda viñeta donde ya aparecen los dos personajes. Si en la primera vemos a Custer por su derecha, en la siguiente mantiene el encuadre, bajando del picado. El eje ya está marcado. *Custer* se quedará a la derecha y *Wayne* a la izquierda durante toda la secuencia. Pero eso no implica rutina alguna. En la tres y cuatro, Dillon se desplaza a lo largo del eje y marca un pequeño zoom sobre el rostro de Custer. Mantiene el punto de vista en la siguiente, pero enfoca a Wayne, casi en subjetivo de Custer. Cierra la plancha con el contraplano del anterior.

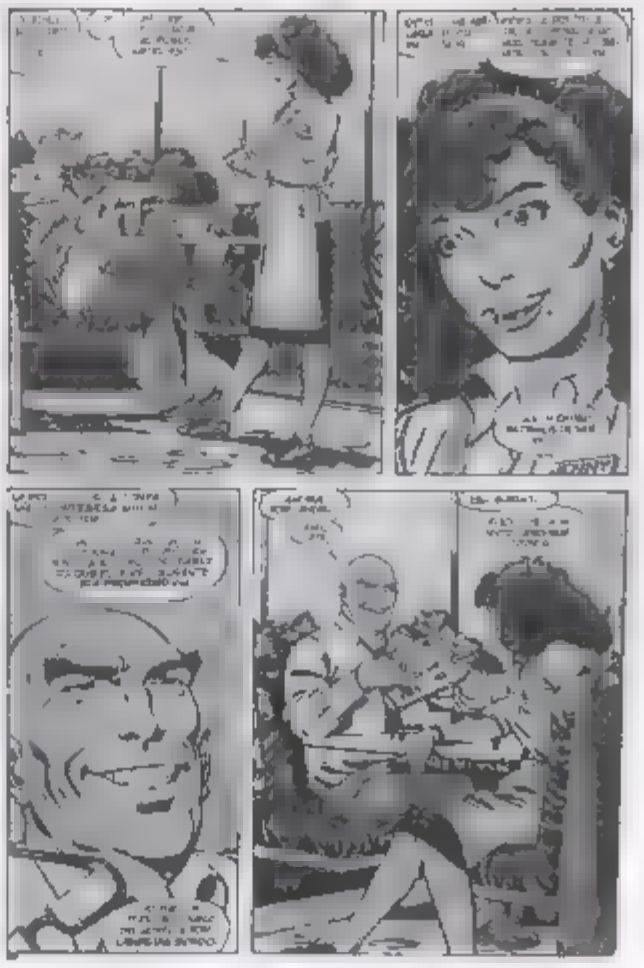
Como se puede observar, el dibujante no abandona el eje visual en ningún momento, pero no por eso se está quieto o resulta aburrido. Al contrario, enfatiza los diferente aspectos de la conversación, saltando de un personaje al otro en función de los diálogos. En todo momento tanto los encuadres como las direcciones de las miradas nos ayudan a situarnos



Derecha, Predicador, *de* ***Ennis y Dillon***

Izquierda, Conan, *de* ***Thomas y Buscema***

Predicador, *de* ***Ennis y Dillon***



Metrópolis, 900 Mt , *de* ***John Byrne***

Son dos muestras del *Camelot 3000* de **Bolland.** En la primera plancha vemos cómo *el rey Arturo* tiende su espada por la derecha en la primera viñeta. Pero luego, en ese plano casi frontal, la saca hacia la izquierda. Con el pequeño zoom que establece en la cuarta se nota menos. Pero seguimos viendo salir al brazo por la izquierda, mientras que en la gran viñeta final sigue entrando por la derecha. Aquí hay varias cuestiones en juego. Si mantiene el eje por la derecha, en lugar de ponerse frontal al personaje como hace, hubiera tenido dos problemas. Primero, que las viñetas dos y tres se replicarían bien, pero en la cuatro el rey se quedaría un poco descolgado (ofreciendo la espada al borde de la página). Y segundo y creo yo que clave en esta ocasión, por lo que llamaría "lógica del dibujo". **Bolland** elige ese plano porque, en uno más lateral, la espada taparía excesivamente al rey. En su solución, resulta un poco molesta, pero elegante. Cabe recordar que, aunque **Bolland** es un dibujante excepcional, que nos ha ofrecido soluciones gráficas realmente notables, a veces también parece pasar de todo. Como ejemplo tengo otra plancha de *Camelot 3000*. Aquí encontramos lo que yo llamo el "problema del diálogo". Algunos dibujantes parecen olvidarse del eje visual cuando se enfrentan a una conversación. En este caso asistimos a todo un baile. En la primera viñeta, ella está a la izquierda, luego a la derecha. La mantiene ahí en la tercera, pero en la cuarta vuelve a saltar a la izquierda. En el contraplano de la última, curiosamente, sigue a la izquierda. Entiendo que el compromiso entre quién habla, a quién interesa mostrar y en qué lado del eje estamos, resulta complicado. Y que los saltos no son graves, ya que los persoanjes están parados. Pero no puedo evitar sentirme descolocado, sobre todo en las dos últimas viñetas. Para salir hacia la izquierda, ella ha tenido que pasar entre los dos, por delante de Tom.

El segundo ejemplo es una doble página. *Custer* habla y habla y habla con su novia, *Tulip*. **Dillon** lo resuelve con brillantez. Primera viñeta, Custer mira a su derecha. Segunda, nos movemos por el eje y vemos a Tulip que está (por supuesto) a la derecha. Después de un plano casi frontal de Custer volvemos a los dos, pero esta vez más picado. Dillon cierra la primera página desplazándose alternativamente de un lado al otro del eje.

Comienza la segunda plancha con otro frontal, para luego saltar a uno perfectamente lateral. Luego, como en la plancha contigua, se mueve de un lado al otro. En la viñeta cinco opta por un frontal de *Tulip*, para mantener este punto de vista en la tira inferior. En ella, las variaciones consisten en cerrar más o menos el encuadre. Siempre, en función de lo que dicen. Obsérvese que a lo largo de las dos planchas los personajes mantienen sus posiciones (él, a la izquierda de la viñeta, ella a la derecha). **Dillon** resuelve algunos problemas más, como quién inicia el diálogo en cada caso o hacia dónde miran los personajes, sobre los que quisiera insistir a continuación

¿Adónde miro?

Hablamos del desplazamiento por el eje visual con figuras estáticas. La plancha pertenece a la historieta por la que **Byrne** se llevó el Premio Haxtur al Mejor Guión, *Metrópolis, 900 Mt*. Como en los ejemplos de **Dillon**, demuestra que se puede mantener la continuidad visual sin resultar aburrido. Fíjense que en la segunda y tercera viñetas **Byrne** coloca los primeros planos en la página casi a la altura que correspondería en la situación real. La sensación que tenemos al leer la plancha es que ellos, realmente, "se miran".

Aquí cabe recordar que el dibujante de comic se enfrenta a un problema inexistente en el cine. Me refiero a la simultaneidad de la visión. En cine tenemos un plano y luego otro. Basta con mantener el eje visual. En comic tenemos una viñeta y la de al lado. Y vemos las dos. Esto, por un lado, facilita que el lector se situe si el dibujante no hila fino. Pero también provoca ciertas paradojas visuales, como ahora veremos.

AMBIGÜEDAD

Una muestra del gran **García López**. Son dos planchas de *Cinder y Ashe*. La acción es trepidante. Fíjense que, en la primera, toda la escena se observa desde la derecha de la protagonista. En la segunda página, salta casi a su izquierda para conseguir el efecto deseado en la última gran viñeta. Primero nos indica que el malo está muerto (sólo vemos su mano con la botella), luego asistimos al estupor de *Cinder* (la heroína) y, finalmente, comprobamos quién ha disparado: *Ashe* (el militar). Una viñeta antológica donde el encuadre, la angulación y todos los elementos están dispuestos para una adecuada lectura de la escena (4) Pero vayamos un poco más atrás. Para saltar de un lado a otro del eje, **José Luis** usa una serie de planos frontales o casi frontales, que se inician en la última viñeta de la primera plancha. Es esa viñeta la que quiero someter a discusión. Es un plano frontal, se supone que subjetivo de *Cinder*. A ella la hemos visto antes en picado (subjetivo del malo) y ahora asistimos a la réplica en contrapicado. Si se analiza la viñeta en relación a las siguientes, es impecable. Pero el comic, como he comentado antes, tiene esa característica de la simultaneidad. Y veo al malo, a la vez que en la viñeta contigua sigo viendo a *Cinder*. ¡Y la pistola no la apunta a ella! Creo que si **García López** hubiera esperado a la página siguiente para empezar a mover el eje, le hubiera ido mejor. Pero, al buscar ese ligero giro a la derecha, que necesita en la siguiente plancha, nos ofrece dos viñetas contradictorias. *Cinder* mira a su derecha y el malo también, con lo que sus miradas no llegan a cruzarse.

Encima, Cinder y Ashe, *de* ***G. Conway*** *y* ***J. L. García López***

Izquierda y derecha, Camelot 3000, *de* ***Barr*** *y* [illegible]

Conan, *de* ***Thomas*** *y* ***Buscema***

A continuación, otro ejemplo de **Buscema**, para abundar en el caso anterior. El eje queda marcado en las dos primeras viñetas. Pero en la tercera **Buscema** se lo salta. Sin embargo, visualmente, evita el efecto que encontrábamos en **García López**. Los dos personajes hablan. Si hubiera mantenido la dirección visual, *Conan* replicaría mirando al margen de la página (derecha). Así mira hacia el lado donde está el otro y su estupor es lógico.

Hay dos discursos en juego: la dirección visual y la plancha. Una se subordina a la otra. En caso de duda, entiendo que es menos confuso mantener el eje visual. Pero creo que los grandes autores intentan que no entren en contradicción (aunque no siempre se consigue). Avancemos un poco más

Conan, de **Thomas** y **Buscema**

¿A QUIÉN LE TOCA?

Dos planchas más de **Buscema**, en este caso para mostrar algunos de los quebraderos de cabeza que puede provocar una conversación. Creo que uno de los problemas graves es quién inicia el diálogo. Porque a ese le toca estar a la izquierda. Y eso puede causar contradicciones en la continuidad visual. Intentaré describir la escena con cuidado, pero ya aviso que es una compleja mezcla de diálogos y acciones, de la que **Buscema** sale como puede.

Primera viñeta, plano general de los dos con *Conan* visto por la izquierda. Segunda, primer plano de *Conan*, muy cerrado. Ya hemos saltado a su derecha; debido a la ausencia de fondo, no canta mucho y establece una buena transición respecto a la respuesta del otro, en la viñeta tres. Aunque no pasaría nada si hubiera girado la primera sobre sí misma. En la cuatro, plano frontal de los dos. Giramos a lateral con *Conan* de nuevo a la izquierda en la cinco. Contraplano en la seis para mostrarnos la puerta. Salimos de la página.

Entramos en la siguiente plancha, con la Devi mirando hacia la izquierda. Buena transición respecto a la página anterior, pero inútil en ésta. En la viñeta dos los protagonistas miran a su izquierda, donde se supone está la Devi, pero sus miradas no llegan a cruzarse (en el dibujo). Viñeta tres, *Conan* corre frontalmente a nosotros. En la cuatro agarra a la Devi, entrando por la izquierda. En la cinco el gobernador amenaza a *Conan*, mirando hacia la derecha. Pero en la seis *Conan* le golpea y lo tira hacia la derecha. Finalmente, en la siete, queda tumbado en el suelo y *Conan* escapa. El gobernador ha caído hacia la izquierda y por ahí se va el bárbaro con la Devi al hombro. Hay dos viñetas que reclaman nuestra atención: la primera y la sexta. En la primera entiendo que no resulta adecuada esa direccionalidad tan marcada hacia la izquierda de la Devi. Un plano más frontal habría marcado una transición suave respecto a la siguiente. En la sexta, un golpe hacia la izquierda sería más adecuado, tanto respecto a la cinco como a la siete. ¿Porqué la gira **Buscema**? ¿Porque el dibujo se lo pedía? No sabría decirlo. Pero aunque su planificación no carece de fuerza, creo que añade cierta confusión a una escena ya en sí compleja.

CONCLUSIONES

En comic, además de respetar las reglas de continuidad visual que podemos observar en el medio cinematográfico, contamos con una dificultad añadida: las condiciones impuestas por la señalización de viñetas, por su disposición contínua en la página. Esta simultaneidad de la visión impone que determinados planos, que podrían ser correctos en cuanto al eje visual, no lo sean del todo cuando los enfrentamos en la plancha. Los ejemplos señalados son todos de grandes autores que, en más de un caso, parecen dudar a la hora de ofrecer la solución más adecuada. Los he elegido a ellos para que se entienda lo arduo de la cuestión. Las vacilaciones señaladas no vienen dadas por la torpeza de los creadores sino por lo complejo del tema tratado. Obviamente, autores menos interesantes ofrecen soluciones aun más chapuceras que las presentadas, con ausencia de fondos y sin ningún vestigio de preocupación por la continuidad visual.

Quiero acabar insistiendo en las planchas de *Tintín*, que son las que generan todo este comentario. En su primera versión, **Hergé** ya mantiene la continuidad visual. Lo que mejora en la segunda es el acercamiento entre esa continuidad y las reglas de lectura propias del comic. No es suficiente que Tintín corra con lógica. Además ha de hacerlo ajustándose a cómo lo está mirando el lector. Y ahí reside el genio de **Hergé**. En convertir lo que es un puro instrumento (reglas de continuidad) en algo expresivo, en algo que afecta a cómo "sentimos" el relato.

FLORENTINO FLÓREZ

NOTAS

Este artículo tiene su origen en las dudas planteadas por mis alumnos al analizar en diapositivas algunas de las planchas comentadas. Por ello quiero desde aquí agradecer a los alumnos de *Proyectos de Ilustracion* de la **Escuela de Arte de Palma** su curiosidad y su ojo crítico. Gracias por no ver todo tan claro.

(1) *Converses amb Herge*
Numa Sadoul
Editorial Juventud. Barcelona, 1986.

(2) Planchas tomadas del libro *Tintin y el mundo de Herge*
Benoît Peeters
Editorial Juventud. Barcelona, 1990.

(3) El Wendigo nº 73
Nueva mirada a la obra de Winsor McCay
Faustino Rodriguez Arbesú

(4) Como ya comentamos en el Wendigo nº 50
José Luis García López la elegancia hecha historieta
Norman Fernández

ARTICULOS PUBLICADOS SOBRE **TINTIN** EN EL WENDIGO

Nº 9 Una celebridad mundial llamada Tintin (1ª parte)
G. Lawrence (1978)

Nº 10 Una celebridad mundial llamada Tintin (2ª parte)
G. Lawrence (1978)

Nº 30 La "línea clara" que no está tan clara
Faustino R. Arbesu y Javier Cuervo (1984)

Nº 60 Un catedrático del travestismo en el mundo de la imagen
Faustino R. Arbesú (1993)

La Obra - La Novela

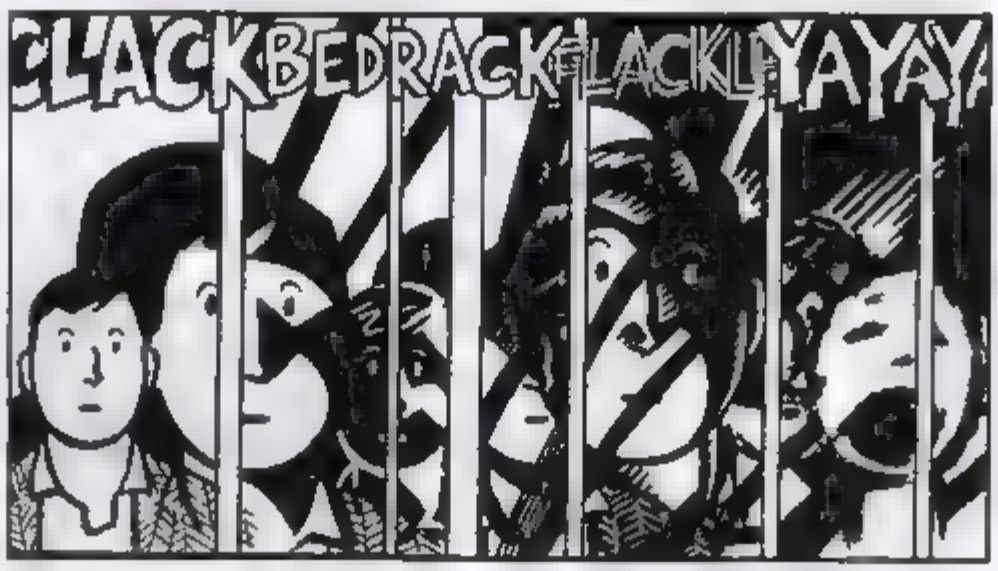
Según dicen en la presentación, no se trata de una "versión", sino de una "adaptación". Al leer la novela se comprueba que el guionista ha intentado acercarse lo máximo posible a la obra original y no por capricho, sino por expreso deseo del autor. En la mayoría de fragmentos se transcribe el texto tal y como aparece en el libro, así como diálogos en los que se reproducen exactamente las misma palabras que en la novela. Parece como si el guionista se hubiera limitado a resumirla, a recortar todo aquello que le sobra, que no es poco. La limpieza es importante, sobre todo en aquellas partes en las que la narración se vuelve más "abstracta", en las que no existe acción ni diálogo. Pero a pesar de lo amplio que pudiera ser dicho recorte no afecta para nada ni a la comprensión de la historia principal, ni de las secundarias. La misma sensación de vacío que queda después de leer el cómic, deja la novela. Si alguien, después de leer la adaptación, piensa que sería bueno conocer el libro para aclarar "ciertos matices" o para "profundizar en determinadas reflexiones" que el autor nos hace, que se olvide. Si la razón por la que me acerqué a la novela fue escribir este comentario, puedo decir que no he encontrado motivos para recomendar su lectura. No me ha aportado nada nuevo al relato con el interés suficiente como para merecer el esfuerzo.

Una vez hecha esta anotación sobre la obra original intentaré centrarme en el tebeo. En general, haré referencia al autor de la historia (**Auster**) y no al guionista, dado lo fiel de la adaptación

La Adaptación - La Historia

Procuraré ser breve, ya que creo que este trabajo no merece que se pierda demasiado tiempo con él. Muchas veces parece que a los autores se les olvida lo más básico. Y es que uno puede tener muchas cosas que contar; muchas inquietudes, muchos pensamientos, muchas preocupaciones y todo lo que se quiera añadir, pero resulta que, si no se cuentan de una forma amena, será equivalente a no contar nada porque nadie querrá leer tu trabajo.

LA CIUDAD DE PLOMO
Las adaptaciones de obras literarias cuentan con un historial no especialmente afortunado en el mundo del comic. Como honrosas excepciones podríamos citar casi todos los trabajos de **Giménez** que parten de novelas o cuentos. En este caso, parece que lo que motiva la adaptación es el atraer dos públicos diferenciados, los lectores de **Auster** y **Mazzuchelli**. Al final queda un poco la sensación de que se trata más de una maniobra de marketing que de otra cosa, como si el fin (atraer un nuevo tipo de lector al mundo del tebeo), justifique los medios (la obra en sí). Entremos un poco más en detalle y veamos si es así o no.



4ª Viñeta página 4 de la segunda entrega

En general, los relatos parten de una historia principal, que es la que lleva el hilo de la narración, y otras secundarias que, además de ayudar a impulsar los sucesos hacia delante, se suelen aprovechar para exponer la problemática que preocupa al autor. En este caso la historia principal sería la investigación, por parte de un detective privado, de un individuo que acaba de salir de la cárcel. Se trata de evitar que éste cometa un crimen que parece haber anunciado. Esto se adereza con la posible relación sexual-emocional entre el detective y la mujer que lo ha contratado (que es al mismo tiempo la esposa del hombre al que quieren liquidar); algo muy parecido a la película *Chinatown* y tantas otras obras del género negro.

Por otro lado podríamos decir que las preocupaciones del autor se ven reflejadas a través de los pensamientos del protagonista: la investigación del móvil del posible crimen sirve para ahondar en las posibles motivaciones que han llevado al autor a la realización de este trabajo. Parece ser una obra bastante intimista.

Hasta aquí todo correcto, nada que decir, los ingredientes son perfectamente válidos para un *thriller posmoderno*, como ha sido clasificada esta obra. Lo que ocurre es que las historias secundarias acaban comiéndose la principal. Si bien la intriga nos mantiene más o menos atentos hasta la mitad del segundo número, a partir de ahí, todo posible interés se desvanece. Una vez que se ha visto que el posible asesino es un hombre mayor, un anciano incapaz de matar una mosca, parece que el único recurso que queda del relato principal es la posibilidad de acostarse con la mujer que lo contrató, algo insuficiente como para tener que aguantar todas las elucubraciones del autor Tal es así que, durante su publicación, la mejor manera de enterarse

de lo que ocurría era esperar a que apareciera el siguiente número de la serie y leerse el resumen del principio.

Los hay que dirán "hombre, es que al tratarse de una obra intimista la verdadera historia ocurre en el interior del protagonista". Pues muy bien, veamos qué ocurre, cómo es ese personaje principal. Empieza contándonos parte de su pasado, la muerte de su mujer y de su hijo de tres años. Un sólo acontecimiento, pero con el peso suficiente como para marcar a una persona; de momento vamos bien. Pero en cuanto llegamos al presente, a cómo le afectó ese hecho, qué personalidad tiene, vemos que la cosa no está mucho más clara que antes. Es un escritor de novelas policíacas que escribe con seudónimo. El protagonista de todas sus obras es un detective privado. No parece tener muy claro quién de los tres es, si el detective, él mismo, su seudónimo, o los tres al mismo tiempo. Por si esto no bastara decide suplantar la personalidad de otra persona, un detective, según cree él. Al final resulta ser escritor. Además, se llama del mismo modo que el verdadero autor de todo este embrollo.

Realmente cargadito de matices está el pobre hombre, o mejor el pobre lector, que es el que tiene que apechugar con todo ello. Ahora podría empezar a hablar de lo que se nos pretende contar; que si la soledad, que si el propio viaje interior, que si una reflexión sobre el lenguaje, sobre las palabras, y toda una serie de divagaciones

¿DIGA? ¿QUÉ DESEA?
SÍ. SÍ, ES NECESARIO. SIN DILACIÓN
¿QUÉ ES NECESARIO?
HABLAR. AHORA MISMO CON EL HOMBRE QUE SE HACE LLAMAR PAUL AUSTER
ADELANTE. SOY AUSTER.
POR FIN LO ENCUENTRO.
NECESITO AYUDA. UN GRAN PELIGRO DICEN QUE ES USTED EL MEJOR PARA ESTAS COSAS.
DEPENDE DE A QUÉ COSAS SE REFIERA.
ME REFIERO A LA MUERTE.
A LA MUERTE Y AL ASESINATO
NO VOY POR AHÍ MATANDO GENTE
NO ME REFERÍA A LO CON TRARIO.
¿ALGUIEN QUIERE MATARLO?
SÍ. MATARME.
¿Y QUIERE QUE LO PROTEJA?
QUE ME PROTEJA SÍ.
¿SABE QUIÉN LO QUIERE MATAR?
NO PUEDO HABLAR GRAN PELIGRO. TIENE QUE VENIR AQUÍ
¿MAÑANA?
SÍ. TEMPRANO. NO SE OLVIDE.
NO SE PREOCUPE IRÉ

que se hacen sobre diferentes temas. Pero creo que la obra no se lo merece. No, porque te invita a abandonar su lectura infinidad de veces. La narración no es capaz de interesar al lector lo suficiente como para llegar al final. Ya no digo cautivar, simplemente interesar. Y si un relato no se es capaz de conseguir el interés del lector, tampoco todo aquello que lo acompaña. Aparte queda el "aroma" a Nueva York que desprende la obra, así como la pasión que debe sentir el autor por un equipo de beisbol, los Mets, que aparecen innumerables veces a lo largo de la historia. Entiendo que esto, a un estadounidense le pueda servir para sentirse más identificado con el protagonista. No es mi caso.

AL MENOS, IMPEDIRÍA QUE OTRO NIÑO MURIERA.
PENSÓ EN EL PEQUEÑO ATAÚD QUE CONTENÍA EL CUERPO DE SU HIJO Y EN CÓMO LO BAJABAN HASTA LA TUMBA.
NO LE AYUDÓ QUE SU HIJO TAMBIÉN SE LLAMASE PETER.

Primera parte, página 13

Anteriormente hablaba de cierta sensación de "vacio" que deja la obra. Es uno de esos tebeos que podrían archivarse en la sección "a olvidar" sino fuera por el trabajo de un gran dibujante.

La Diferencia entre medios - El Dibujo.

A estas alturas no vamos a descubrir el talento del autor que firma la parte gráfica, pues ya se ha hablado en numerosas ocasiones sobre él en esta revista (1). Incluso hemos publicado trabajos suyos que de otra manera nunca hubieran visto la luz en nuestro país.

Si para algo vale la pena la lectura de este tebeo es para deleitarse con sus viñetas. El ojo las va recorriendo de una en una, de la primera a la última, sin que nos sintamos perdidos en ningún momento, los personajes no se sitúan en un espacio indeterminado. Esto parece otra obviedad, pero a muchos dibujantes también, a veces, se les olvida. En todo momento sabemos a dónde van o de dónde vienen, adónde están mirando e incluso, y ahí está la diferencia de la que hablábamos, en algunos casos sabemos lo que están pensando o están sintiendo, sin tener que recurrir al texto. Esto ocurre en la 3ª viñeta de la pág. 28 de la 1ª entrega, o en la 4ª viñeta, pág 4, 2ª entrega, por poner dos ejemplos. Los dibujos siempre nos ofrecen algo más allá del texto, incluso que el de la propia novela. También resulta fácil diferenciar si lo que se está contando atañe a la realidad o a ese mundo más "onírico" que aparece en el relato gracias a los diferentes estilos que utiliza el autor. Estilos que, si bien podemos apreciar que pretenden transmitir sensaciones diferentes, se integran perfectamente, no "rasca" el salto de uno a otro, ajustándose a la vez con lo que están contando en ese momento.

Otro aspecto que merece ser destacado es el ritmo de la narración. Supongo que en este punto quizá el guionista tenga tanto que ver o más que el propio dibujante.

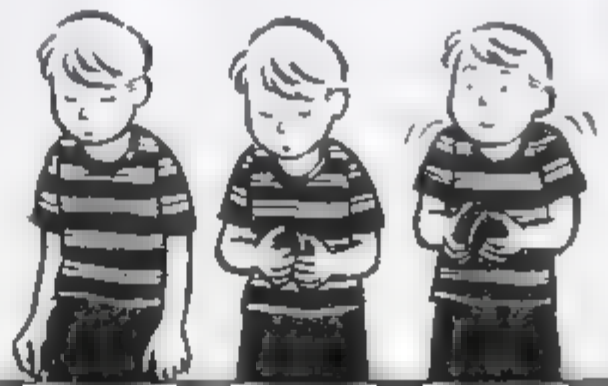
3ª Viñeta página 28 de la primera entrega

Han conseguido mantener un *tempo* muy fiel al del relato original. *Tempo* que es constante durante todo el tebeo, pero que dista de ser aburrido (me estoy refiriendo a la parte gráfica). Esto es gracias a una estructura de página básica (nueve viñetas por página), que el autor abandona cuando le conviene, o sea, constantemente. Esto ayuda a no caer en el tedio al que nos lleva la historia, pero sin que se pierda ese ritmo. Los cambios se aplican al tamaño de las viñetas y a toda una amplia gama de recursos tanto narrativos (diferentes planos, diferentes angulaciones de "càmara", viñetas de fondo contínuo, de fondo repetido, "zooms" o movimientos de "cámara", angulaciones, etc.), como gráficos (los diferentes estilos que utiliza), de que hace gala el autor Su uso enriquece notablemente el relato. A veces resulta tan fluido el paso de una viñeta a otra que percibimos ciertas sensaciones pertenecientes al medio cinematográfico, de imagen en movimiento. No ya de que se mueve lo que está dentro de la viñeta, sino que existe un "movimiento de cámara"

Quizá quede algo más claro lo que estoy intentando decir si nos fijamos, por ejemplo, en como está representada la conversación telefónica que está teniendo el protagonista en la pág. 13 de la 1ª entrega. Ya hemos hablado aquí de los "travelling circulares" o "movimientos de cámara no lineales" (2). Pués bien, creo que éste es un inmejorable ejemplo. No sólo realiza un giro completo alrededor del personaje, sino que pasa del primer plano, con el que inicia la secuencia, al plano general, a la mitad de la misma, para volver al primer plano al final de la secuencia. Con todo lo que narrativamente aporta; los primeros planos enfatizan los momentos culminantes de la conversación (al iniciarla para saber con quién habla y al final, cuando concertan la cita), pasando luego a plano general que nos muestra el entorno en el que se mueve el personaje (una habitación a oscuras, sensación de soledad). Simplemente magistral

Debajo, viñetas de la página 11 de la primera parte

Capítulo aparte merecería todo el asunto de los saltos estilísticos Los adoradores de **Sienkiewicz, McKean** y similares deberían mirar este tebeo para ver lo que es moverse por los diferentes acabados, ajustándose a lo narrado y no por simple capricho estético. De paso, David nos da algunas muestras más de su dominio, sea cual sea la manera gráfica elegida



Un último aspecto que me gustaría destacar de este autor y que, en mi opinión, diferencia a los grandes dibujantes, las expresiones de los personajes. De todos es conocida la evolución en el estilo de dibujo de **Mazzucchelli,** la simplificación a la que ha sometido sus trabajos de un tiempo a esta parte. Pues bien, dicha simplificación no le ha llevado a perder ni un ápice de expresión, ni en rostros ni en movimientos. Todo ese movimiento de "cámara" del que hablábamos anteriormente resultaría en vano si lo que realmente se mueve, los personajes, resultaran toscos en sus acciones. Los ejemplos son constantes en toda la obra pero por citar alguno fijémonos en cómo se limpia el protagonista en la pág. 11 de la 1ª entrega (no es broma). Podemos sentir perfectamente cómo es ese movimiento, qué músculos está haciendo funcionar para que se produzca, el esfuerzo que le está causando, hacia donde dirige el peso del cuerpo para mantenerse en equilibrio... Lo mismo ocurre con la expresión de los rostros. ¡Qué pocas líneas hacen falta para expresar una sensación o un sentimiento si éstas se saben emplear correctamente! Supongo que a muchos les puede parecer una tontería esto que aquí estoy diciendo; si es así, no tienen más que coger muchos de los tebeos que encontramos en los quioscos y comparar

Notas

(1)Anteriores artículos sobre **Mazzuchelli** en *El Wendigo*.
Nº 41. "Batman año uno", espléndida cosecha.
Javier Cuervo (1988)
Nº 45. Daredevil-Born again, una obra maestra.
Norman Fernández (1989)
Nº 49. Más claro que oscuro.
Norman Fernández (1990)
Nº 57 Mazzuchelli, el maestro.
Foushno R. Arbesú (1992)
Nº 58. David Mazzucheili en Gijón (entrevista) (1992)
Nº 60. "Matsukeli"
Florentino Flórez (1993)
Nº 67. Hombre Grande.
El nacimiento de un autor total en el comic mundial.
Foushno R Arbesú (1995)

Además, hemos publicado dos obras de Mazzuchelli en nuestra colección **Premios Haxtur**
Nº 61-62. D scovering América
Nº 65-66. Hombre Grande

(2)Nº 77. ¿Planos secuencia?
Florentino Flórez (1998)

Sólo me cabe decir que recomendaría la compra de este cómic a quien supongo que ya lo tiene. Es decir, a aquel que lo ha adquirido porque aparece el nombre de **Mazzucchelli** en la portada. A aquel que considera que vale la pena gastarse el dinero en un tebeo sólo para fijarse en los dibujos (al menos en este caso), sin leer ni un maldito bocadillo. De todas maneras al final te vas a quedar igual si los lees como si no. .

JAVIER TUBERT

Estela Plateada

El héroe que hace surf

Tras unos inicios titubeantes: introducido subrepticiamente por el dibujante sin acuerdo previo con el guionista, invitado estelar en otras colecciones y cancelada su primera serie regular por ventas irregulares, Estela Plateada *se ha convertido en los noventa en un pilar del universo Marvel, pieza imprescindible de cualquier saga que se desarrolle en el espacio exterior y uno de las iconos más populares del mundo del cómic. ¿Cómo ha alcanzado tanta notoriedad un personaje con una carrera tan desigual? La primera edición española de la novela gráfica creada en 1978 por* ***Stan Lee*** *y* ***Jack Kirby*** *sirve de excusa para efectuar un recorrido crítico por algunas de las etapas más destacadas del surfista galáctico.*

LA MANO DE ESTELA PLATEADA SE ALZA AUTOMÁTICAMENTE HACIA LA CHICA.. COMO QUERIENDO SILENCIARLA PARA SIEMPRE...PERO, ENTONCES SE DETIENE..
NUNCA ANTES OÍ TALES PALABRAS.. SENTÍ TAL VALOR
O CONOCÍ ESTA EXTRAÑA SENSACIÓN ESTA EMOCIÓN
HAY UNA PALABRA USADA POR ALGUNAS RAZAS UNA QUE NUNCA ENTENDÍ.. HASTA AHORA
POR FIN CONOZCO ¡LA BELLEZA!
ENTONCES NO ERES UN MONSTRUO SIN ALMA. TAMBIÉN TIENES EMOCIONES LO SABÍA. LO SENTÍ DESDE UN PRINCIPIO
¡NO! NO DIGAS MÁS. NO ALBERGUES ESPERANZAS SOY LO QUE DEBO SER
¡SIRVO A GALACTUS!

La gran ola

Como tantas otras cosas en el "Universo Marvel" *Estela Plateada* fue una creación de **Jack Kirby**. Se ha relatado repetidamente como **Stan Lee** presentó uno de sus habituales guiones de dos líneas y a vuelta de correo recibió las páginas de Kirby en las que éste introducía un personaje no previsto: un surfista sideral que actuaba como heraldo del poderoso *Galactus*. La presentación en sociedad se produjo en la serie *Los 4 Fantásticos*, concretamente en los números 48, 49 y 50 con fechas de portada coincidentes con la primavera de 1966. El año de aparición de *Estela Plateada* concuerda con el descubrimiento masivo de una subcultura juvenil, los surfers, dotada de unas características peculiares y asentada en las playas californianas. El surf y la vida relacionada con él se había convertido en una manifestación creciente originada a partir de la integración en los Estados Unidos del archipiélago de Hawai (21-8-1959). La nueva estrella agregada a la bandera puso de moda en el continente todo lo procedente de las islas del Pacífico y en el caso concreto del ámbito californiano se importó un deporte genuinamente hawaiano: el surf Practicado mayoritariamente por jóvenes blancos, hijos de la clase media y media alta de la zona costera, el fenómeno se había hecho tan popular que traía aparejadas una música y una filmografía propias. *Los Beach Boys*, aunque sean sólo la punta del iceberg, destacan como el conjunto musical de referencia. Su aspecto físico, las portadas de sus discos, la ropa que vestían eran una exaltación de la maravillosa vida en un verano perpetuo. *Surfer Safari* (1963), *Surfer Girl* (1964) cimentaron el que sería su mayor éxito: *Good Vibrations*, aparecido precisamente en 1966. Por otra parte, las "*Beach Movies*" pretendían reflejar el lado más deliciosamente tontorrón del surf: fiestas en pijama, amores de verano, cocktails y buen tiempo. Estrenó el género *Beach Party* (**William Asher**, 1963) protagonizada por **Frankie Avalon**, un ídolo de quinceañeras, y **Anette Funicello**. Sólo en 1964 la AIP produjo otras siete películas secuelas de ésta, mientras que otras compañías lanzaron sus propios films de surfistas. Incluso *Batman* hizo sus pinitos sobre una tabla en uno de los capítulos más descacharrantes de su serie televisiva. Marvel, una empresa cuyos productos se dirigían al mismo segmento de consumidores que el público de esos discos y películas, no podía permanecer al margen. La creación de **Kirby**, *Estela Plateada*, se inserta perfectamente en su tiempo y es hija, en gran medida, de un ambiente favorable. El acierto de Kirby fue intuir el potencial de un personaje asociado a un deporte teñido de épica y misticismo. Porque el surf siempre fue algo más que un deporte. En él no hay competición en sentido estricto, más bien se expone una suerte de combate individual del hombre frente a los elementos y se produce una lucha interna de autosuperación y autodominio. Como todas las actividades relacionadas con el mar pronto se vio acompañado de leyendas, sobre la gran ola, sobre desapariciones misteriosas de surfers, y de una mística particular. No resulta extraño trasladar la inmensidad del océano Pacífico a un universo infinito, cuya ausencia de límites hace posible asumir cualquier forma de desplazamiento. En *Estela Plateada* se muestra, tal vez como en ningún otro, la fabulosa capacidad de **Jack Kirby** para crear personajes y fijarlos en la mente de los lectores de comics. En primer lugar, la idea de una tabla voladora sorteando el espacio permite un juego de posturas que inciden en lo majestuoso. Por otro lado, frente al despliegue de trajes colonistas y diseños abigarrados de otros superhéroes se presenta una desnudez cromada, inoxidable, el contraste de un cuerpo blanco argentífero con el negro de las líneas de contorno y musculación tenía, por fuerza, que imponerse.

El Mesias Plateado

Se dice, se comenta, se rumorea que **Stan Lee**, fascinado por las posibilidades del personaje, quiso encargarse personalmente de su evolución, manteniéndolo prácticamente congelado hasta que pudo guionizar una serie regular con Estela como protagonista. Con ella, **Lee** pretendía, además, romper la barrera juvenil de Marvel y acercarse al público adulto. A diferencia de Europa, en los USA siempre ha existido el lector adulto de comics. Se trata de ese que encuentra en su diario preferido una o varias páginas llenas de tebeos con distintas temáticas. Por tanto, antes que de tebeos habría que hablar de formatos. Los comic-books tenían un límite de edad, fijado en la adolescencia, más allá del cual leerlos en público se tomaba como síntoma de debilidad mental. El empeño de Stan Lee buscaba introducir en ellos contenidos trascendentes a fin de atraer a un tipo de lector diferente. Por esta razón no dudó en afrontar temas morales, que habían sido alejados de los comics desde la "caza de brujas" del senador **McCarthy**, al tiempo que daba rienda suelta a su concepción personal del universo y la vida sobre la tierra.

Stan Lee transformó al heraldo de *Galactus*, una especie de fatídico embajador dedicado a proporcionar alimento a su patrón, en un mártir revestido de cualidades mesiánicas. Como mártir *Estela Plateada* presenta una capacidad ilimitada para el sacrificio. Sacrificio por su pueblo que le lleva a asumir su papel al servicio de Galactus y el exilio de su planeta natal, sacrificio por la tierra que le conduce a la rebeldía y al enfrentamiento con su amo. Además hay que añadir el castigo de la separación eterna de la mujer amada. Con estos componentes *The Silver Surfer* se presentaba como el héroe más complejo y profundo de todo el universo Marvel, complejidad y profundidad que probablemente influyeron en el moderado éxito del personaje. Los modelos manejados por Lee remiten a la religión y a la mitología: Jesucristo y Adán por un lado, Prometeo y Orfeo por el otro. El Mesías por excelencia de la religión judeocristinana se presenta como fuente de inspiración y comparación. De **Jesucristo**, además de la capacidad de sacrificio, toma la autoconciencia de su poder y superioridad y también cierta altanería presente en determinados pasajes del evangelio. Como **Adán** que perdió el Paraíso al ejercer su libre albedrío, *Estela* pierde la facultad de navegar por las estrellas y se ve prisionero en un planeta hostil, la Tierra. **Prometeo**, héroe que desafiando a los dioses consigue un beneficio para los hombres, se encarna en el *Estela Plateada* que desafía a su amo y salva a la humanidad, mientras que como **Orfeo** se ve obligado a descender al Averno para rescatar a su amada, pagando un precio muy alto por ese rescate. La identificación órfica se refuerza por la sintonía con los animales y fieras salvajes, cuya intuición les permite adivinar las buenas intenciones del alienígena antes que los humanos.

Guerra Fria

Pese a estas referencias a la Antigüedad, los argumentos iniciales de *Estela Plateada* son un producto directo de las circunstancias políticas y sociales de la época en que fue creado. La segunda mitad de los años sesenta se caracterizó por un ambiente generalizado de revuelta juvenil, mezclado con los momentos más críticos de la Guerra Fría. Para algunos autores (**Coma**, 1983) a través de *Silver Surfer*, **Lee** ofrece "su visión de la lucha contra la intolerancia, el racismo y el imperialismo, adecuándose a los movimientos progresistas que convulsionaron los Estados Unidos". Esto probablemente sea cierto, sin embargo, ese intento de acercarse al punto de vista juvenil resultaba fallido, los planteamientos y las soluciones propuestas eran lo que cabría esperar de un hombre de mediana edad. **Stan Lee** habia nacido en 1922. No pueden olvidarse las constantes sátiras que en los comics underground se hacían de las publicaciones de superhéroes, identificándolas como un elemento más del "stablishment" al que se estaba combatiendo. La situación de Guerra Fría está presente continuamente en las páginas de *Estela Plateada* de los años sesenta y setenta. En esas fechas el enfrentamiento entre los dos bloques, aunque desviado hacia conflictos locales, era un riesgo perfectamente factible. Por esta causa, la paz se convertiría en uno de los leiv-motiv de las distintas apariciones del surfero. Su condición extraterrestre le permitía situarse por encima de bandos, llegando a tomar la decisión de presentarse como enemigo de la humanidad con el objetivo de lograr que ésta se uniese frente a un enemigo exterior (*Los 4 Fantásticos* nº 72, marzo 1969).

Llega Norrin Radd

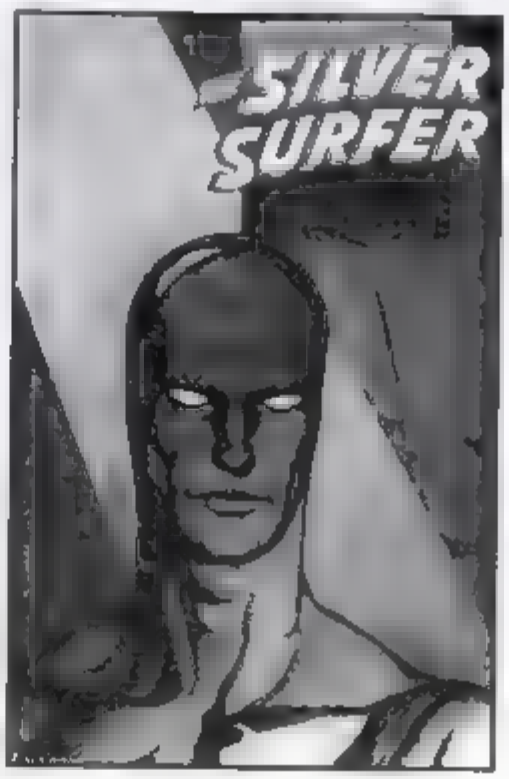
Con su particular método **Stan Lee** se ocupó de los guiones de *Silver Surfer* desde los años sesenta hasta 1988. Esto no significa un presencia continuada del personaje en los quioscos, sino, más bien, una serie de apariciones salteadas en el tiempo. Descontando la citada entrega inicial en *Los 4 Fantásticos* y un número considerable de intromisiones en las páginas de otras colecciones, el primer hito en la carrera del "centinela de los caminos siderales" fue su colección regular desarrollada en dieciocho entregas entre 1968 y 1970. El dibujo corrió a cargo de **John Buscema**, excepto el último número dibujado por **Jack Kirby**. Los ambiciosos planes de **Lee** quedaban de manifiesto en las cuarenta páginas del comic-book y en el precio de portada, 25 centavos de dólar, el doble que un tebeo normal. Esta situación se prolongaría durante los siete primeros números, pasando en los restantes a adoptar el formato habitual de veinte páginas. El primer número es empleado para profundizar en el origen, motivación y personalidad del surfista. Se muestra su vida como *Norrin Radd* en el planeta *Zenn La*, su amor por *Shalla-Bal* y como esa existencia se ve amenazada con la llegada de *Galactus*. Norrin Radd se presenta como una personalidad inconformista e inquisitiva, cuestionando la validez del grado de desarrollo alcanzado por su mundo. ¿Es esa incomodidad lo que le lleva a ofrecerse como rehén perpetuo de Galactus, aunque ello suponga alejarse para siempre de su amada? Condenado a permanecer en la tierra, *Estela Plateada* salvará al planeta de la conquista de unos lagartos espaciales en una aventura de transición que ocupa el segundo número, para conocer a su némesis, *Mephisto*, en el tercero. Mephisto, con ardides y engaños, consigue

llevar a *Shalla Bal* hasta el Averno y *Estela*, como un Orfeo plateado, acude a su rescate Manipulado por *Loki*, se enfrentará con *Thor* en un episodio donde se relacionan las fuentes meridionales del personaje con los mitos nórdicos, otra gran pasión de **Stan Lee**. También se las verá con un sucesor del *Dr. Frankestein*, con un futuro conquistador de todo el universo, cuyos rasgos orientales remiten a *Atila*, y con el mítico *Holandés Errante*. En todos los episodios se pone el acento en la incomprensión humana hacia el surfista, su aislamiento en un mundo del que no puede escapar, el castigo de compartir su devenir con seres que le rechazan, etc. Los argumentos, envueltos en una retórica ampulosa, exaltada y transcendente, corresponden a los de una persona en su madurez vital, incluso podría hablarse de una especie de crisis espiritual de los cuarenta que lleva al autor a plantearse cuestiones como el

deber, la lealtad, la fidelidad y la religión. Al mismo tiempo, tratando temas como estos se pretendía traspasar la barrera cronológica y biológica que limitaba a los comic-books. ¿Se logró el objetivo? La temprana cancelación de la serie parece indicar que no, al menos no en la medida suficiente como para hacer rentable el producto. Para algún crítico el público rechazaba una serie "en la que se llevaba al límite la ruptura con todo tipo de estructuras expresivas, censoras y actitudes reaccionarias" Esta afirmación se inserta en esa tendencia que atribuye a los norteamericanos una edad mental inferior a la del resto del planeta. Al contrario, las objeciones a la serie derivarían más de su carácter híbrido e indefinido Elucubraciones que se pretenden complejas y profundas adoptan esquemas demasiado simplistas para satisfacer ni a unos ni a otros, el resultado: una gran obra frustrada.

Big John

Los peros encontrados en el capítulo argumental se disuelven en el apartado visual. Si **Kirby** acertó plenamente en el diseño del personaje, **John Buscema** lo elevó a su grandeza. Los tres primeros números, entintados por **Joe Sinnott**, son una obra maestra de fuerza expresiva, belleza y sugestión. **Buscema** se revela como un gran artista norteamericano que, por suerte para nosotros, encontró en el comic-book su medio de vida. Heredero de los más grandes del cómic naturalista y académico, combina rigurosidad en las proporciones y anatomías desbordantes de potencia, estructuras futuristas, imposibles despliegues de maquinaría y tecnología, psicodélicas visiones del espacio exterior y enfoques realistas de la vida urbana: policías, oficinistas o mujeres con el peinado a la moda del momento. Los villanos se presentan en espectaculares "splash pages" plenos de majestuosidad, como *Galactus*, o rebosantes de maldad y salvajismo como el *Amo Supremo*, acentuando su poder y, paralelamente, el del protagonista, capaz de vencerlos de una u otra forma. En el mundo de **John Buscema** no hay lugar para alfeñiques, los personajes masculinos, sean hombres o dioses, buenos o malos, son grandes, fuertes y vigorosos, prácticamente un reflejo de sí mismo. Sus mujeres participan de esa sana constitución aderezada con curvas y prominencias allí donde deben estar, un tipo de belleza generosa inmortalizada por **Mel Ramos** en sus cuadros. En concreto, *Shalla-Bal*, que puede considerarse creación visual de **Buscema**, recuerda a la **Elizabeth Taylor** más esplendorosa. Si **Stan Lee** buscaba romper los moldes establecidos con sus argumentos, **John Buscema** lo consigue plenamente en el campo de la narrativa gráfica. Sin caer en el manierismo de **Neal Adams**, juega con las viñetas, recalca sus límites o hace desaparecer sus márgenes cuando le conviene, a las citadas "splash pages'



une formatos no habituales o montajes arriesgados. Generalmente, las imágenes del centro urbano aparecen bien delimitadas, remarcando el carácter realista de la ambientación; por el contrario, en la visita a los avernos recurre con profusión a las viñetas sin margen, a la superposición entre éstas dando forma a un mundo retorcido y atormentado. El cambio de entintador supone una pérdida apreciable en la calidad del resultado final, pero así y todo el trabajo de **Buscema** brilla a alturas inalcanzadas en esta colección

The Silver Surfer
Ultimate Cosmic Experience

El siguiente hito en la carrera de *Estela Plateada* fue la obra publicada por Simon & Schuster en 1978. Antes que por su valor como tebeo, esta experiencia resultaba notable por ser

una de las primeras novelas gráficas del mercado norteamericano, con ella se pretendía imitar, a su modo, el concepto europeo de álbum, superando las reglas en cuanto al número de páginas que podía alcanzar un cómic. Su publicación en España tiene lugar en 1998 y con ella se desvanecen unos cuantos mitos creados a su alrededor. Calificada por algunos como legendaria tanto por sus supuestas virtudes como por las difusas noticias de su existencia, la realidad es bastante distinta. Como tantas obras de las que se habla de oídas, *The Silver Surfer Ultimate Cosmic Experience* gozó de un prestigio que, como las verduras, al cocer mengua. **Lee** vuelve al punto de partida y narra de nuevo la llegada a la tierra de *Galactus* y su heraldo, esta vez sin otros su-perhéroes de por medio. Esquemáticamente la novela puede resumirse así: tras amenazar con absorber hasta el último rastro de energía del planeta, el peligro es conjurado por el sacrificio de *Estela Plateada* En las páginas intermedias asistimos al peregrinaje de Estela por la superficie terrestre, buscando un átomo de gloria en el comportamiento humano que justifique su sacrifi-cio, y a un tórrido romance con *Ardina*, una belleza solar. Como en la serie regular, la escritura de **Stan Lee**, cargada de resonancias bíblicas, resulta plomiza y trasnochada. Plantear un discurso de elevadas intenciones no tiene porque revestirse de ampulosidad y utilizar frases arcaicas no significa necesariamente que lo que se dice tenga profundidad espiritual. Es probable que gran parte de la consideración alcanzada en España por esta obra obedezca a la difusión previa de viñetas escogidas de la misma. El dibujo de **Kirby** corresponde a su última etapa productiva, cuando el estilo acuñado durante años mostraba francas señales de decadencia. Por esta causa el resultado es sumamente irregular. Junto a excelentes y espectaculares imágenes, se suceden páginas torpes y desmañadas. Si viñetas sueltas llaman la atención como representantes de un estilo conocido y apreciado, en el conjunto pesan más las imperfecciones que los aciertos.

Stan Lee recuperó a *Estela Plateada* en 1982, transformando un frustrado guión cinematográfico en un volumen único dibujado por **John Byrne**. A la historia conocida se añaden nuevos datos sobre el pasado de *Norrin Radd* y la cosa pasa sin mayor trascendencia

Parabola

Más bombo se dio a la colaboración entre **Stan Lee** y **Moebius**. Publicada como una miniserie aparecida en dos números de la linea Epic, se reeditaría en USA con formato de lujo (1988) y en España como prestigio en 1989. *Parábola* era presentada por el propio Lee como un encuentro entre el cómic europeo y el norteamericano. El resultado probablemente no satisfizo las expectativas de unos ni de otros pero la historia tiene varios elementos de interés. El primero de ellos es la visión del personaje aportada por **Moebius**. Su presentación como un "homeless" de los miles que pueblan los callejones de Norteamérica tiene más dramatismo que cualquier parrafada pseudometafísica de **Lee**. El *Estela Plateada* de Moebius no hace surf, flota en el aire, elegantemente, sin esfuerzo, su anatomía no es la de un guerrero, sino que posee la esbelta escualidez de un santón, de un místico. *Galactus*, por su parte, adquiere la pétrea calidad de los dioses aztecas, al tiempo que la aparición de arrugas en el rostro revela la existencia de un ser de carne y hueso bajo el impresionante casco. La ciudad donde desembarca la gigantesca nave de Galactus tiene todos los rasgos, incluso en los uniformes policiales, de Los Ángeles, aunque a medida que avanza el relato, el marco arquitectónico se aproxima a un Nueva York futurista, la capital histórica del universo Marvel. El problema del fanatismo religioso y sobre todo, el poder de manipulación alcanzado por los medios de comunicación de masas, son los motivos que recorren la obra, no en vano su aparición coincidía con el momento álgido de los telepredicadores. De nuevo se parte de materiales interesantes pero los resultados decepcionan. La transformación sufrida por el reverendo Colton es demasiado brusca, al igual que los desmanes provocados por la llegada de Galactus son demasiado exagerados. Sin transición, se pasa del pánico apocalíptico a una situación de guerra civil en la que no está claro quienes son los contendientes, para volver a una repentina pacificación. La unanimidad con que la asamblea de Naciones Unidas se vuelve contra *Estela Plateada* tras declarar su liderazgo resulta muy elemental en su planteamiento, aunque encierre una gran verdad: "Ninguna multitud ha escuchado nunca una sola voz razonable si es única' .

Interludio

Cuando se publicó *Parábola*, hacia un año que había iniciado su andadura una nueva serie regular de *Silver Surfer*. Durante treinta y cuatro números **Steve Englehart** y **Marshall Rogers** se ocuparon respectivamente de guión y dibujos. Según los que la han leído, esta etapa se caracterizó por la aproximación del personaje a las pautas de comportamiento de otros superhéroes, abandonando los componentes cósmicos y dramáticos de sus inicios. Un aspecto que parece haber indignado sobremanera a los aficionados es el comportamiento amoroso de *Estela Plateada*, acusando a **Englehart** de hacerle flirtear con cualquier fémina que se pusiese a tiro. Sin embargo, esta característica de "picaflor" ya se podía observar en anteriores aventuras. Quedó citado el romance con Ardina en la novela gráfica de 1978, en esa misma obra, la visión de una viandante que le recuerda a su amada le lleva poco menos que al acoso sexual; en otro episodio, al salvar a una joven confiesa ver la belleza de *Shalla bal* en cada mujer; en *Parábola* su interés por la hermana del reverendo Colton va más allá de la mera amistad, etc. Si en los episodios de **Englehart/Rogers** continúan los enamoramientos, nos encontramos, desde luego, con uno de los personajes más fogosos del universo Marvel.

El tormento y el éxtasis

La nueva etapa de *Silver Surfer* comienza con la llegada de **Jim Starlin** a los guiones y se prodigó en la colección regular, una novela gráfica, *Regreso al hogar*, y alguna miniserie tangencial al personaje, *La resurrección de Thanos y El Guantelete del Infinito*. La confluencia de **Starlin** y *Estela Plateada* parece inevitable teniendo en cuenta los precedentes de este autor. Su gusto por los protagonistas siderales (*Capitán Marvel*), atormentados (*Warlock*) y poderosos (*Dreadstar*) presagiaban que autor y serie se adaptarían como anillo al dedo. **Starlin** partía con el handicap de los números previos a su llegada que, a juicio de los críticos, habían humanizado excesivamente al personaje. La solución consistió en continuar por la misma línea, llevando las situaciones "humanas" al extremo. ¿Puede haber algo más prosaico que un superhéroe en paro? En la saga de *Dynamo City* nos reencontramos con el **Jim Starlin** que "utiliza el futuro para reflexionar sobre el presente". La sinrazón burocrática que deriva en juicios kafkianos, la venta de la intimidad a programas televisivos y las capas de marginalidad incrustadas en los teóricos estados del bienestar son los temas manejados a lo largo de cinco números, oscilando, bajo un tratamiento de comedia, entre la metáfora y la moraleja. Desde el momento en que *Estela Plateada* consigue escapar de Dynamo City, el protagonismo prácticamente recae en el personaje preferido de **Starlin**, *Thanos de Titán*, el enamorado de la Muerte. La superioridad momentánea de Thanos sobre *Silver Surfer* es aprovechada para retorcer sus orígenes y poner en evidencia aspectos desestimados por otros autores. Esta etapa alcanza su cima en el magistral número 50 USA (nº 12 en la edición española), en el cual la rectitud moral del surfista, de la que siempre se mostraba orgulloso, queda en entredicho por haber provocado la muerte de su propio padre. Este número, además, da paso a una de las series limitadas interrelacionadas con la colección: *El Guantelete del Infinito*. Al contrario de lo que sucediera con los episodios de **Lee** y **Buscema**, aquí guiones, cómicos o dramáticos, indudablemente buenos se ven empañados por unos dibujos perreros como pocas veces se han visto. Tal vez **Ron Lim** proporcione a Marvel la rapidez y puntualidad que tanto necesita pero el resultado es algo peor que pésimo. Cuando en alguno de los correos se lee que Ron Lim "resuelve eficazmente" o "que la colección dio un salto geométrico en calidad artística cuando él pasó a encargarse de los dibujos", queda en evidencia la esquizofrénica situación de los críticos españoles, obligados a justificar mediocridades para ganarse los garbanzos.

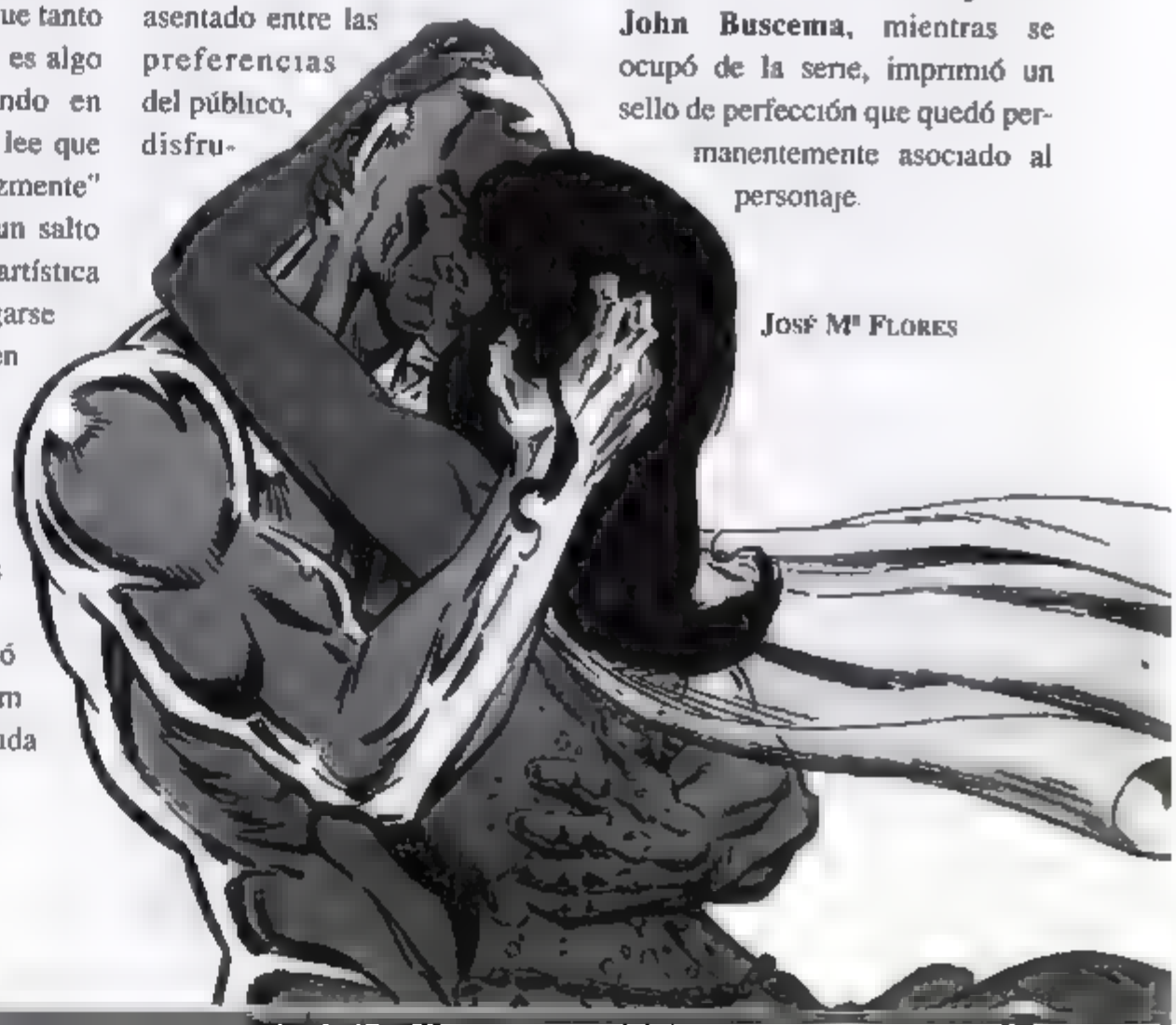
Entre 1991 apareció *Regreso al hogar*, un álbum o novela gráfica guionizada por **Jim Starlin** y dibujada por **Bill Reinhold**. Unas sencillas palabras cargadas de significado abren el tebeo y anuncian su tema central, la débil frontera entre impresión y realidad, sueño y vigilia, materia y pensamiento. Si a esto se añade la desconfianza ante quien se atreve a cuestionar el estado de las cosas y, cómo no, la muerte, se obtiene un típico producto **Starlin**. *Zenn-La* queda descrita como una utopía tecno-ecologista, equivalente a la mítica ciudad de *Shangri-La*. En ella habita una aristocracia matriarcal servida por robots. La envoltura arquitectónica es un arrebato de pináculos, crestas y torres sin demasiada definición que remite a las ciudades de Mongo dibujadas por **Alex Raymond**. Algo falla en el resultado final de esta obra, la confusión se adueña del argumento y el desenlace está traído por los pelos. El dibujo, sin personalidad ni atractivo, no ayuda a consolidar la experiencia, más bien lo contrario. *Shalla-bal*, por ejemplo. Si la de **Buscema** recordaba a una espléndida **Elizabeth Taylor**, la de **Reinhold**, según el momento se parece a **Cher** o a **Shelley Duvall**. No hay color.

Aun hay mas

The Comic-books Guide recoge entre 1991 y 1994 otras dos novelas gráficas (al menos una de ellas aparecida en España) de *Estela Plateada*, señal de que en estas fechas el personaje ya se ha asentado entre las preferencias del público, disfrutando en la actualidad de una exitosa serie de aparición regular.

Revisando someramente la trayectoria del surfista estelar se encuentran pocas obras maestras y, sin embargo, el personaje goza de una aceptación y reconocimiento de los que carecen otros superhéroes. ¿A qué es debido? En primer lugar influye su irresistible apariencia visual que le aparta del resto de compañeros de viaje y le hace reconocible hasta por quien sólo echa una ojeada de tarde en tarde a los tebeos. A **Jack Kirby** hay que atribuirle este mérito. Segundo, el misticismo individualista asociado con la práctica del surf provoca que cada lector proyecte su personalidad hacia el héroe solitario. Para los lectores de comics, generalmente adolescentes introvertidos, resulta fácil verse reflejado en las dudas, esperanzas y temores de *Estela Plateada*, y ello a pesar de no asimilar por completo la complejidad de los argumentos. No hay que desestimar el hecho de que es una de las series donde la fantasía desbordada juega un papel muy importante. Existe un sector importante de los lectores de comics que utilizan los tebeos como alternativa escapista a una existencia gris, en este sentido, subirse a la tabla del surfista galáctico constituye, durante el tiempo que dura la lectura, un pasaporte a la eternidad. Por último, pero no menos importante, la alta calidad de los dibujos de **John Buscema**, mientras se ocupó de la serie, imprimió un sello de perfección que quedó permanentemente asociado al personaje.

José Mª Flores



Salón Internacional del XXII Comic del Principado de Asturias

Aunque tenemos una variedad de autores similar a la de años pasados, si algo destaca en esta edición es la nutrida presencia de dibujantes, tan dispares como ***Gulacy, Nowlan, Talbot, Sale, Ricardo, Dillon, Alvarez Peña, Rosa, Meana*** *o* ***Neto****. Creadores a los que se unen* ***Nacho*** *y* ***Dennis O'Neil****. Todos los aficionados al comic podrán charlar con ellos en Gijón durante el próximo Salón Internacional del Comic del Principado de Asturias, entre los días 5 y 10 del próximo Octubre.*

El marco de las actividades, como viene siendo habitual en los últimos años, será el *Teatro Jovellanos*.

Además de las presentaciones de autores invitados y las sesiones de firmas, hemos organizado varias exposiciones y otros actos. Como remate tendremos la entrega de los XIV Premios Haxtur y el tradicional *comic en vivo*.

Paul Gulacy

No es la primera vez que este autor nos visita; ya estuvo con nosotros hace dos años. Pero desde entonces algunas cosas han cambiado. Recibió el Premio Haxtur al mejor dibujante por *Batman contra Predator II* en la pasada edición del Salón y viene con una exposición bajo el brazo. Hemos visto las planchas y podemos asegurar que son impresionantes. Podremos contemplar parte de su trabajo inédito en España, como *Turok* o *James Bond* y disfrutar de su calidad como portadista.

Kevin Nowlan

En tiempos de derroche de líneas y cuerpos hipertrofiados, **Nowlan** es la excepción. Su delicado trabajo remite más a los cuerpos estilizados de las modelos de alta costura que al desparrame de silicona habitual. Pero a la elegancia de sus personajes no le acompaña una línea anoréxica sino todo lo contrario. A su dominio anatómico hay que sumar las virtudes propias de un narrador nato, un entintador con una potencia para la mancha negra poco frecuente y una peculiar manera de resolver las medias tintas. Un autor que se prodiga poco, pero muy bien considerado tanto por el público como por sus propios colegas.

Tim Sale

Cuando empezaron a publicarse los dibujos de **Sale**, todo el mundo pensó que nos encontrábamos ante un nuevo clon de **Miller** y su *Sin City*. Su trabajo, en *Batman* o *Deathblow*, ha demostrado sobradamente que Tim recorre sus propios caminos. Aunque comparte con Miller la influencia de **Steranko** como punto de partida (esa radical reducción de la línea a puro blanco y negro, sin medias tintas y con desvanecimientos de la línea de contorno) le suma otros aspectos, mucho más caricaturescos. En tiempos de barroquismo y excesos, Sale es otro purista que, sin embargo, investiga constantemente en la narrativa para ofrecernos planchas espectaculares.

Bryan Talbot

Otro viejo conocido del Salón. Bryan, que aún no ha visto publicada en España su magna obra *The tale of one bad rat*, es finalista este año a los Haxtur, no como dibujante, sino por su magnífico trabajo para la serie *The Dreaming*, *Weird Romance*. Tendremos nuevamente ocasión de acercarnos a él y descubrir porqué fue tan influyente sobre autores como **Moore** o **Gaiman**.

Ricardo y Nacho

Asociamos inmediatamente el nombre de estos autores a su personaje, *Goomer*. Pero hacen unas cuantas cosas más. Ellos son un caso atípico en la industria del comic en este país. Su producción se concentra en la prensa escrita y su héroe galáctico se ha paseado por algunos de los periódicos más importantes. Pero, además, colaboran con chistes e ilustraciones, además de supervisar el trabajo gráfico de otros colaboradores. Ya han recibido varios premios por esta labor. Tendrán mucho que contarnos sobre su manera de hacer y sobre el peculiar carácter de su personaje.

Alvarez Peña

Este autor asturiano se ha dedicado por igual a la ilustración y a la historieta. Gran aficionado a la mitología y

apasionado de la historia de nuestra región, pensamos que su trabajo tiene la suficiente entidad como para expresarle nuestro reconocimiento y presentarlo al público del Salón. Seguro que les sorprenderá.

Steve Dillon

El nombre de este dibujante acompaña siempre al de su guionista habitual, **Garth Ennis**. Pero pensamos que **Dillon** no debe quedar oscurecido por las brillantes historias de su compañero, ya que es un dibujante excepcional, con un sentido de la narración y la puesta en escena como hacía tiempo no veíamos. Su trabajo en las series *Hellblazer* y *Predicador* es sobradamente conocido por el público, así que consideramos innecesario extendernos más. Estamos ansiosos por comentar con él algunas de sus sofisticadas planificaciones.

Don Rosa

El gran renovador de los tebeos del *Pato Donald*. Este autor retomó las historietas clásicas de **Barks**, para actualizarlas y ofrecernos una versión renovada e innovadora. El año pasado ganó con uno de sus episodios sobre *La infancia del tio Gilito (La quimera del oro)*, un merecido Haxtur a la mejor historieta corta. En sus relatos no sólo sorprenden las audacias temáticas sino también gráficas. Su dibujo parece acusar la tradición "feista" del *underground*, separándose bastante de la típica limpieza **Disney**.

Dennis O'Neil

Nos falló a última hora en la pasada edición. Este año podremos contar con este editor y guionista de la D.C., bajo cuya batuta está la totalidad del material que se edita de su personaje estrella: *Batman*. Es uno de los creadores más importantes y vanguardistas del moderno comic comercial. Ha roto tabues, en cuanto a la temática normal en los comicbooks. Cada día vemos aparecer obras que serían inexplicables o imposibles sin la referencia anterior de un guión de **O'Neil**. Fue Premio Haxtur en 1996.

Gaspar Meana

Otro viejo conocido del Salón. Este infatigable talento asturiano, ganador de un Haxtur a la mejor historieta larga, continua trabajando en su ya inmensa saga *La crónica de Leodegundo*. Además, ahora se haya inmerso en un álbum más extenso de lo que es habitual en él, basado en un episodio de la historia de Gijón. De sus más de ochenta páginas y de tantas otras cosas podrá hablarnos en el Salón.

Neto

Cerramos la lista de invitados con otro asturiano. Su labor como humorista gráfico es conocida por todos. También sus incursiones en el campo del comic, que son numerosas. Este profesional, que puede presumir de vivir de su arte en unos tiempos en los que esto resulta harto complicado en este país, nos deleitará con su simpatía y su amplio conocimiento de la industria.

Actividades Paralelas

• Un año más, la Universidad de Oviedo y el Salón Internacional del Comic del Principado de Asturias van a colaborar. En el *Edificio Histórico de la Universidad*, en Oviedo, se organizarán unas charlas con algunos de los autores invitados, paralelas a los actos de Gijón, los días 8 y 9.

• Desde hace años, la *Escuela de Artes de Oviedo* participa en el Salón, ayudando a confeccionar el video utilizado en la entrega de los Premios Haxtur. No sólo nos facilita medios e instalaciones, también aporta el trabajo de los profesores **Javier Luengos** y **Agapito Granda**.

En cuanto a exposiciones, contamos con varias:

• En el Museo Barjola, originales de **Paul Gulacy**. Más de cuarenta planchas de trabajos inéditos en España, como *Star Wars*, *Turok* o *James Bond* y de tebeos que hemos visto traducidos, como *Batman contra Predator II*. Ningún aficionado debería perdersela.

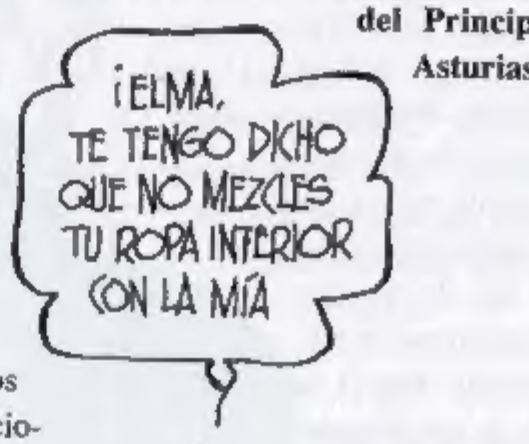
• En la Sala Borrón, de Oviedo, por gentileza de la *Dirección de la Juventud del Principado de Asturias*, que continua colaborando con el Salón, **Gaspar Meana** mostrará planchas de *La Crónica de Leodegundo* y de su última obra.

• En el Ateneo de la Calzada presentamos la exposición monográfica *Intolerancia de Tebeo*, que permanece inédita en Gijón.

• En el Hall del Teatro Jovellanos, como primer atractivo para el público asistente a las charlas, dispondremos sobre unos paneles muestras de los trabajos finalistas a los Premios Haxtur de este año.

• También volverá la tradicional Quiniela Haxtur con sus premios. ¡Suerte a todos!

Nos despedimos invitándoos a asistir y a participar con vuestras preguntas al único e inimitable **Salón Internacional del Comic del Principado de Asturias.**



XXII SALON INTERNACIONAL DEL COMIC DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS

PROGRAMACIÓN PROVISIONAL DE ACTIVIDADES

Lunes 5, 19 horas TEATRO JOVELLANOS
Día del Ayuntamiento de Gijón

- Inauguración del XXII Salón Internacional del Comic del Principado de Asturias a cargo del Ilmo. Sr. Alcalde de Gijón y Concejal de Cultura, señores Vicente Álvarez Areces y Manuel Muruais
- Presentación de los autores asistentes al día de la Inauguración, señores *Don Rosa, Paul Gulacy, Tim Sale, Kevin Nowlan, Gaspar Meana y Álvarez Peña*
- Introducción acompañada de diapositivas
- Entrega de PREMIOS HAXTUR de la edición anterior a *Paul Gulacy y Don Rosa*
- Presentación y coloquio con **Tim Sale**
- Firma de autógrafos

Martes 6, 18,30 horas, TEATRO JOVELLANOS
Día de la Fundación Municipal de Cultura

- Presentación y coloquio con **Ricardo**
- Presentación y coloquio con **Nacho**
- Presentación y coloquio con **Don Rosa**
- Firma de autógrafos

Miércoles 7, 18,30 horas, TEATRO JOVELLANOS
Día de la Consejería de Cultura

- Presentación y coloquio con **Paul Gulacy**
- Presentación y coloquio con **Steve Dillon**
- Firma de autógrafos

Jueves 8, 18,30 horas, TEATRO JOVELLANOS
Día del Ministerio de Cultura

- Presentación y coloquio con **Kevin Nowlan**
- Presentación y coloquio con **Dennis O'Neill**
- Presentación y coloquio con **Bryan Talbot**
- Firma de autógrafos

Viernes 9, 18,30 horas, Escuela de Hostelería y Turismo
Día de Asturias

- Presentación y coloquio con **Álvarez Peña**
- Presentación y coloquio con **Neto**
- Presentación del cómic histórico *La destrucción de Gijón (La dama, el niño y el Pirata)* a cargo de su autor **Gaspar Meana**
- Presentación de *La Historieta Asturiana, una historia del cómic en Asturias* por su autor **Faustino R. Arbesú**
- Firma de autógrafos

Sábado 10, 19 horas, TEATRO JOVELLANOS
Día de *EL WÉNDIGO*

- Entrega de los **XII Premios Haxtur** a cargo de los periodistas *Sofía Carlota Rodríguez* (redactora del programa Magazine, C+) y *José Luis Maqueda* (subdirector de programa en A3), amenizada con la partitura creada para el Salón por Timothy Truman, HÉROES DE GIJÓN
- Entrega del **Premio Capitán Misterio** y lotes de tebeos a los acertantes de las quinielas Haxtur
- Comic en vivo con la participación de los autores invitados, amenizado con la actuación de gaiteros asturianos
- Firma de autógrafos

EXPOSICIONES

- Museo Barjola (frente a los Jardines de la Reina)
  Paul Gulacy: un narrador singular
  Inauguración 3 de octubre (sábado)
  Clausura 11 de octubre (domingo)
  Visitas de 16 a 20 horas de Martes a Sábado
  Festivos de 12 a 14. Lunes cerrado.
- Ateneo de La Calzada
  Intolerancia de Tebeo
  Inauguración 28 de septiembre (lunes)
  Visitas de 9 a 14 y de 17 a 22 horas de lunes a viernes.
- Sala Borrón, Dirección Regional de la Juventud (Oviedo)
  La crónica de Leodegundo
  Inauguración 5 de octubre (lunes)
  Visitas de 11 a 14 y de 18 a 21 horas de lunes a viernes
- Hall del Teatro Jovellanos
  Finalistas Premios Haxtur 1997
  Homenaje al Autor que Amamos
  Inauguración 5 de octubre (lunes)
  Visitas en horario del Salón

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

- Edificio Histórico de la Universidad de Oviedo
  Calle San Francisco nº 1 Oviedo
  Jueves 8. 12,30 horas. Aula 8
  El Medievo en el cómic
  Charla-coloquio acompañada de diapositivas
  Intervienen:
  Gaspar Meana y Bryan Talbot
  Presentan, moderan y traducen: Florentino Flórez y Alejandro Cueto.
  Viernes 9. 12,30 horas. Aula 8
  Asturias y el cómic
  Charla-coloquio acompañada de diapositivas
  Intervienen:
  Gaspar Meana, Faustino R. Arbesú, Neto y Robert
- Sala de exposiciones Borrón
  Calle Calvo Sotelo nº 5 Oviedo
  Lunes 5. 13 horas
  Charla-coloquio con motivo de la inauguración de la exposición **La crónica de Leodegundo**
  Asistirán:*Director Regional de Deportes y Juventud; Director del Salón del Comic Sr. Faustino R. Arbesú y José Mª Flores.*
  Autores presentes:
  Gaspar Meana y Paul Gulacy
  Comic en vivo y firma de autógrafos

ENTRADA GRATUITA
A TODOS LOS ACTOS Y EXPOSICIONES
SE RUEGA PUNTUALIDAD

© (Para el cartel) D.C., Steve Dillon y Garth Ennis

Salón Internacional del Comic

XXII del Principado de Asturias

Gijón

Del 5 al 10 de Octubre

1998

Copyright: S. Dillon, K. Nowlan y D.C.

XIV Premios Haxtur

Organiza: El Wendigo

Ayuntamiento de Gijón

Fundacion Municipal de Cultura Educacion y Universidad Popular

Ayuntamiento de Gijón

Teatro Jovellanos

Ministerio de Educacion y Cultura

Dirección General de Cooperación y Comunicación Cultural

Caja de Asturias

Principado de Asturias

Consejeria de Cultura

Invitados:

P. Gulacy, Tim Sale, K. Nowlan, B. Talbot, Ricardo y Nacho, S. Dillon, G. Meana, Alvarez Peña, Neto, D. O'Neil, Don Rosa